La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 15 ▪ FEBRERO ▪ 1997
650 ptas.

Review en profundidad de Diablo

CONCURSO TOONSTRUCK

Consigue este fantástico ordenador Pentium 120

Dark Earth

Mucho más que un juego: todo un universo por descubrir

REVIEWS

- Phantasmagoria II
- The Crow 2
- Dragon Lore 2
- Space Jam
- Mundo Disco 2
- Lords of the Realm II

GUIA COMPLETA PARA TOONSTRUCK Y THE NEVERHOOD

8 424094 010017 00015

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

L.A. BLASTER

¡Libera Los Angeles! ¡Conduce y dispara!

Elige uno entre 6 coches, ármalo y libera la ciudad de Los Angeles.

Circuitos modelados y renderizados con Silicon Graphics.

Increíbles gráficos y efectos de sonido.

2.990 Ptas.

PC CD-ROM

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

© copyright 1996 CRYO Entertainment Interactive

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos,
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company.
Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD

Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

Doble o nada

Hago uso de esta clásica frase del argot de las apuestas para referirme –también doblemente– a un tema del que ya hemos hablado largo y tendido pero que continua teniendo una importancia trascendental en el mundo de los juegos de ordenador: el doblaje de las voces en inglés al castellano. Y digo que lo hago doblemente, por que por un lado el quid del éxito de muchos juegos es precisamente ser doblado o quedarse en "nada", y por otro por que justamente el arriesgarse a asumir los elevados costes que supone embarcarse en un doblaje, supone para las distribuidoras españolas una apuesta "doble o nada" de la que no siempre han salido bien parados.

Dejando sentado ya en un principio que nuestra apuesta personal sería que el 100% de los títulos publicados que incluyeran voces en inglés fueran doblados a nuestro idioma, tenemos que reconocer que en una buena cantidad de casos resulta comprensible la postura de las distribuidoras de nuestro país: no es lo mismo hablar de juegos de primera línea, con unas altas expectativas de venta –que sirvan para amortizar la elevada inversión del doblaje–, que hacerlo de títulos de segunda que apenas atraerán la atención del consumidor con o sin doblaje.

Es más, en determinados casos ni siquiera este ejemplo es valido, ya que han sido bastantes las ocasiones en las que juegos que a priori parecían encaminados a convertirse en grandes éxitos han terminado resultando enormes fiascos. Si esto suele resultar ya un tremendo patinazo para cualquier distribuidora, mucho más lo es aun si además se ha gastado una buena cifra de dinero en el doblaje.

Un último argumento a considerar, viene siendo discutido desde hace ya muchos años en otro sector, el del cine, que guarda buena cantidad de paralelismos con el del juego de ordenador: la consabida guerra versión original subtitulada/versión doblada. Ciertamente, cuando algunos juegos utilizan como gancho las voces de famosos actores americanos o ingleses, ¿resulta justificable cambiarlas por voces de actores de doblaje españoles desconocidos para el gran público?

Con todo, la realidad es que en ciertos casos la calidad de estos últimos –hay que recordar que nuestros profesionales del doblaje están entre los mejores del mundo– da como fruto versiones en castellano casi superiores a la original: Toonstruck, el juego de Virgin, es un perfecto ejemplo de ello.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◎
pasable	◎◎
bueno	◎◎◎
muy bueno	◎◎◎◎
imprescindible	◎◎◎◎◎

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

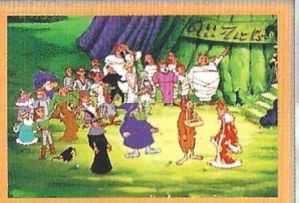
sumario

NÚMERO 15 • FEBRERO • 1997

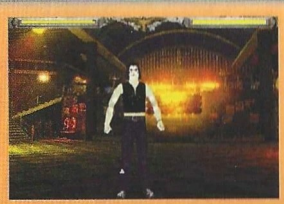
En portada:

Dark Earth, la nueva producción de Kalisto, diseñado como si de un universo completo se tratara, es el motivo central de nuestra portada este mes.

Diablo



Mundo Disco II



The Crow 2

REPORTAJE

Dark Earth 14

Un mundo separado por el mismo dios. En rigurosa exclusiva te contamos cómo se está desarrollando uno de los títulos más fantásticos que podrás jugar este año. Combinando los talentos artísticos de numerosas personas, una joven compañía francesa ha creado un nuevo universo sobre el que se basa un gran proyecto de futuro.

AVENTURA/ROL

Diablo 26

Venderás tu alma por jugarlo. Ya en noviembre te hacíamos partícipe del que estábamos convencidos iba a ser el juegazo del año pasado. Nos equivocamos... en la fecha. Diablo salió al mercado en enero de este año, pero supera todas nuestras expectativas llevando el juego a una nueva dimensión.

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh 32

Psicopatía interactiva. En formato de película interactiva llega esta aterradora secuela de uso exclusivo para adultos. En este título se entremezclan asesinatos y sexo con una oscura trama alienígena que te pondrá al borde del infarto.

Dragon Lore II: El Corazón del Dragón 36

El ocaso de una leyenda. Conoce las novedades que incorpora la segunda parte de uno de los juegos que mayor impacto causó hace ya tiempo. Una historia animada que te narrará una epopeya de un caballero en busca de su dragón y su honor.

Blue Ice 40

Misticismo informático. Los títulos interactivos que a veces quieren ser juegos, no siempre lo consiguen con buena fortuna. Esta producción de Psygnosis se acerca mucho a un viejo conocido: Welcome to the Future.

MundoDisco II: ¿Presuntamente Desaparecido? 42

La MUERTE se va de vacaciones. La desternillante continuación de las peripecias de Rincewind en el universo de Terry Pratchett, sale en castellano para envolverte en una atmósfera increíble que da vida a personajes y lugares hasta ahora existentes sólo en literatura.

Top Secret: Toonstruck 44

Una pareja bien avenida. Descubre las claves vitales para conseguir que Andrés Truido derrote a Nefastus con la ayuda de su compañero Flux, y pueda volver al mundo real. Paso a paso te guiamos por Contentilandia, Malevolandia y Loquilandia, los tres mundos animados de Toonstruck.

Top Secret: The Neverhood 40

Un héroe tonto. Hecho de plastilina, Klaymen se encuentra ante una difícil tarea que sólo tú podrás ayudarle a acometer. Por fortuna no estás solo, ya que cuentas con nuestra detallada guía de sus andanzas para llegar a un final feliz.

ESTRATEGIA

Lords of the Realm 2 56

¡Dios salve al rey! Sierra ha conseguido superar con esta secuela al original, algo que rara vez se produce en este mercado. Embárcate en una feroz lucha entre reinos y caballeros, adéntrate en el medievo y gobierna una nación.

Magic the Gathering: Battlemage 58

Las cartas al ordenador. Este es el primer título de ordenador que transporta el mundo del juego de cartas, Magic: the Gathering, a un soporte informático, aunque no el último. Los jugadores de Magic descubrirán las virtudes y defectos de este producto con nuestro análisis.

Grand Prix Manager 2 60

Algo más que una simple carrera. Acércate al mundo "invisible" que se mueve y late detrás de las vistosas carreras de Fórmula Uno. La gestión económica, el desarrollo de nuevas tecnologías, la contratación de pilotos, ... Todo está contemplado en este fabuloso manager.

Star Control 3 62

¿Puedes decir Daktaklakpak? Un popular universo en Estados Unidos llega ahora a España con sus tres entregas en un solo paquete. En esta ocasión se mezclan rol, estrategia y acción para ponerte al mando de una de las facciones de un vasto imperio estelar.

Championship Manager 2 64

Calentando banquillo. Adaptada a los equipos y competiciones españoles, esta nueva edición de uno de los gestores más vendidos te ofrece toda la información actualizada de la última temporada. ¿Eres capaz de llevar un equipo a la gloria?

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

Power F1 66

Sorpresa, sorpresa. Hay juegos de coches que pasan desapercibidos por no llevar el sello de una conocida compañía en la caja. Con éste en concreto hemos hecho un grato descubrimiento: todo un ganador.

The Crow 2: City of Angels 68

Resurrección y venganza. Llevando la película al ordenador, el Cuervo 2 te sumergirá en un entorno gótico y fantástico donde tendrás que abrirte paso como puedas para vengar tu muerte. Acción sin parar en 3D.

Pinball Construction Kit 70

Definitivo. Hasta ahora tenías que conformarte con jugar los tableros que otros pensaban por ti. Por fin tienes en tus manos la posibilidad de crear tus propias máquinas de pinball, con todo lujo de detalles y opciones.

Terminator: Skynet 71

La preciosa herencia de Terminator: Future Shock. Adelantándose a una nueva entrega en el cine, este juego continúa desarrollando las bases principales de uno de los filmes más exitosos. Puro Doom para maníacos del género.

Assasin 2015 72

Rojo al límite. Juega un Doom tremendamente evolucionado donde la acción se mezcla con las secuencias cinemáticas animadas consiguiendo unos efectos muy buenos. Los efectos de sonido destacan por resaltar la acción haciendo que saltes de la silla.

Killing Time 74

Una historia de fantasmas. Si hasta hoy los juegos de acción 3D tipo Doom se habían centrado en el gore y los enemigos, por fin hay uno que además te ofrece los escenarios más ricos y complejos que hayas visto nunca, metiendo en ellos además, secuencias de vídeo.

Space Jam 76

Eso es tó-eso es tó-eso es todo amigos. Michael Jordan y los personajes de los dibujos animados de la Warner se enfrentan a un terrible equipo alienígena para que el jugador norteamericano pueda recuperar la fuerza que le han robado.

Ravage D.C.X. 78

Sembrando la destrucción. Aunque pudiera parecer lo contrario, The Hive sentó escuela hace ya casi un año. Este título es buena prueba de ello, aunque no por ello desmerece el nivel de acción y la calidad que te ofrece para que rabies de placer.

Absolute Pinball 80

Furia total. Sin sobresalir del resto de los juegos del género, esta producción de 21st Century posee ciertas características que sí lo hacen uno de los más jugables de los últimos tiempos. Descúbrelas.

Astérix y Obélix 81

Galos irreductibles. Los simpáticos y entrañables personajes creados por Goscinny y Uderzo viven mil y una aventuras en casi todos los escenarios por los que han pasado en el cómic. Con César como principal enemigo, cómo no, la pareja de galos debe demostrar a Roma que son superiores.

Soultrap 82

Una pesadilla 3D. Original y algo extraño, este juego de acción y plataformas 3D te llevará a las pesadillas de Malcolm, un hombre cuyos temores más íntimos se hacen realidad en un sueño del que debe despertar.

Krazy Ivan 84

Un psicópata para salvar al mundo. Muchos niveles para llevar a tu Mech en una alocada y destructiva carrera hacia la victoria definitiva sobre el invasor alienígena. ¿Quién puede controlar a un loco?

DEPORTES

Microsoft Golf 3.0 86

Dos bajo par. Evolucionando bastante desde la edición anterior, Microsoft Golf 3.0 recrea una atmósfera bastante realista en esta simulación deportiva, que sumada a su opción multijugador, lo convierten en un producto casi único.

SIMULACION

SimCopter 88

De paseo por la ciudad. Pilota tu helicóptero a través del mundo más detallado que has visto jamás en una simulación de vuelo. Aunque tiene cierto componente arcade, este juego además se distancia de otros ante la ausencia de misiones violentas: tu labor es humanitaria.

A-10 Cuba 90

Un A-10 con sabor caribeño. Una de las mejores simulaciones de A-10 que se han hecho, aunque no se aplique la misma calificación a los terrenos y gráficos de este juego. Te contamos el porqué de esto.

secciones

6 Léeme.bat

Como cada mes, en esta sección puede obtener las últimas informaciones concernientes a todo lo relacionado con los juegos de ordenador.

8 Interfaz

Una vez más seguimos dando salida al auténtico aluvión de cartas que todos los meses nos enviais con vuestras dudas. No dejes de leerlas, tal vez la tuya sea una de las contestadas.

10 Zona Beta

Nuevos nombres tan interesantes como The Incredible Hulk o The City of Lost Children se asoman por primera vez a las páginas de nuestra revista en forma de "preview".

44 Top Secret

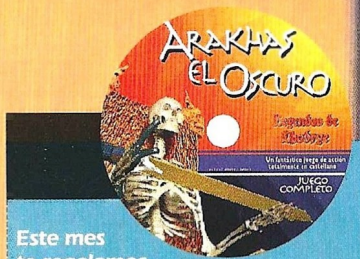
Dos de las mejores aventuras de finales del año pasado, Toonstruck y The Neverhood, dejarán de resistírsete gracias a nuestra guias para completarlos.

94 Concurso

Si quieres conseguir un fabuloso ordenador Pentium 120 gracias a Virgin y su juego Toonstruck, sólo tienes que enviar tu carra y participar.

98 Top CGW

Aunque podamos parecer un poco pesados, no nos cansaremos de repetir que la imparcialidad y actulidad de nuestra lista de éxitos la conseguimos gracias a vuestras votaciones. Gracias por hacerlo posible.



Este mes te regalamos ARAKHAS EL OSCURO

Encontrarás las instrucciones del juego en la página 95.

Nuevos títulos

New Software Center ha sacado al mercado varios CD's que resultarán de interés para muchos jugadores. Quizá el más esperado sea Aftershock for Quake, un disco que incluye nuevos niveles para Quake, un editor de escenarios para el mismo juego, y numerosos juegos Deathmatch que se podrán completar vía Internet. Toda una nueva dimensión para los adictos de Quake por 3.990 pesetas. Además, para actualizar la pasada edición de Sensible World of Soccer, sale un nuevo disco con la información reciente de equipos y demás detalles que se podrá conseguir por 1.990. Completando estas novedades están Z–Xtra y Z–Platinum, que respectivamente salen a unos precios de 990 y 6.990. El primero son niveles y un "making of" de Z, y el segundo incluye Z–Xtra, Z en castellano, una camiseta, un pin, un llavero y una alfombrilla del juego. Toda una pieza de coleccionista.

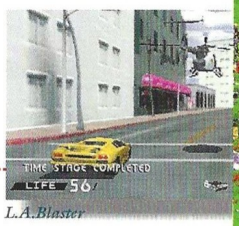
Los insectos atacan de nuevo

Grollier Interactive prepara un nuevo título que posiblemente estará listo para el mes de marzo. Se trata de Banzai Bug, un juego de acción 3D en tiempo real con una libertad de movimiento de 360º. Estructurado por niveles y con la filosofía de un juego de consola, este juego ofrecerá gráficos tipo dibujos animados de los 50, con una trama original y docenas de alocados personajes entre los que se contarán Alber Flynstein y Natasha, la bella araña de ocho patas. Banzai Bug utilizará Windows 95 como plataforma para aprovechar la tecnología DirectX. Su prometedor argumento augura un nivel más que aceptable de diversión.

Más acción

Friendware lanza a un precio de 4.990 pesetas el Plutonium Pack, un CD para Duke Nukem 3D creado por 3D Realms –autores del juego– con un nuevo episodio para este título que se encuentra entre los más votados por nuestro lectores. Once nuevos niveles, un nuevo arma y enemigos desconocidos hasta entonces, dirigidos por la Reina Alienígena, junto a melodías y sonidos para Windows 95 acompañados por protectores de pantalla y puzzles, son la oferta de este explosivo paquete. Por supuesto no faltarán los elementos característicos de Duke Nukem 3D: violencia, acción y diversión. Además saldrán en breve L.A. Blaster –un juego de acción en el que el jugador conduce un coche con la misión de liberar a Los Ángeles de una terrible amenaza–, Super League Pro Rugby –una simulación de este deporte–, y Myth, una sólida promesa de juego de estrategia, campo en el que se adentra por primera vez Bungie Software.

Plutonium Pack

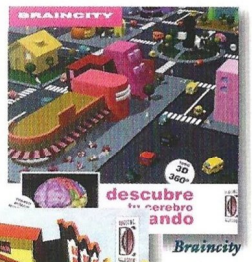


L.A.Blaster

Myth

Software español

La compañía Digital Illusion y sus equipos de desarrollo han creado dos atractivos productos que ya están disponibles en las tiendas. "Braincity", subtitulado como "Descubre tu cerebro jugando" es un título en el que han participado expertos en diversas materias, como neurólogos, pedagogos y profesionales. Con fines educativos, Braincity obtuvo el Premio Möbius Barcelona Multimedia en 1996. Klang es una aventura gráfica para todos los públicos cuyo principal objetivo es entretener y divertir al tiempo dentro de un entorno 3D con una libertad de movimiento de 360º.

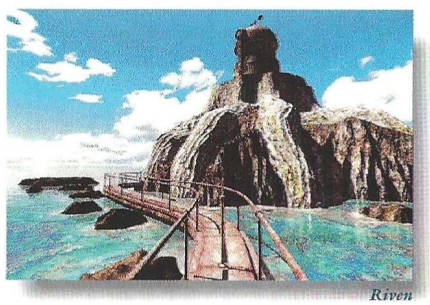


Braincity

Klang

Myst 2

Este esperado título ya tiene nombre: Riven. Tras muchos retrasos, condenado por muchos y defendido por otros, parece que Myst tendrá secuela próximamente, aunque lo cierto es que la única imagen disponible en estos momentos da bastante que pensar. ¿Le suena a alguien? En cualquier caso, Broderbund aún no ha hecho ningún comunicado oficial al respecto, pero algunas informaciones apuntan hacia la existencia de grandes expectativas de la compañía en torno a este juego. El futuro traerá el veredicto del público.

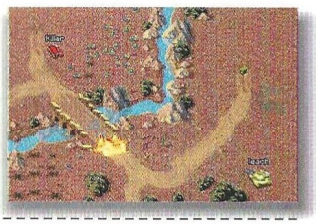


Riven

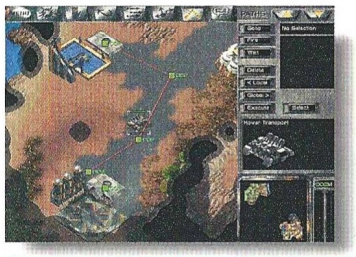
Command & Conquer sigue

Sole Survivor es la nueva producción que Westwood Studios prepara para continuar la saga de Command & Conquer a través de Internet. Más de 50 jugado-

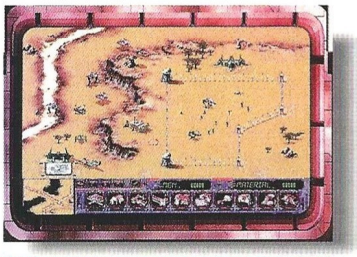
Sole Survivor



Dark Reign



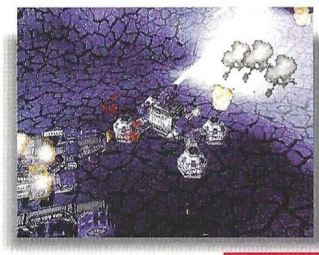
Dominion



res podrán participar en un mismo juego, que con gráficos en alta resolución ofrecerá al jugador el control de una única unidad. Alianzas y enfrentamientos desembocarán en una anarquía total. Adicionalmente, y como venimos comentando ya hace meses, los clones de Command & Conquer no dejan de sucederse: ahora se preparan Dark Reign, de Activision, y Dominion, de 7th Level. Sólo hace falta mirar las pantallas de estos juegos para descubrir a quién pretenden imitar.

Microsoft continúa su avance

The Condemned



Dentro de su línea de productos de entretenimiento, de reciente creación, Microsoft prepara The Condemned y Age of the Empires. El primero es un juego de vehículos de acción y combate para entornos multijugador que contará con vídeos animados, un sólido argumento y un fuerte componente adictivo. Ambientado en el futuro, The Condemned presentará un violento conflicto entre "policías" y convictos. Age of Empires será un título de estrategia en tiempo real que sitúa la acción 10.000 años en el pasado. El jugador asumirá el papel del guía espiritual de una tribu que habrá de evolucionar hasta convertirse en una gran civilización.

En la variedad está el gusto

El juego Flip Out!, que hace unos meses te anunciábamos como producción de Atari, ha pasado a formar parte de los lanzamientos que la compañía Gametek efectuará en el mes de marzo. Además de este título, Proein –distribuidora de Gametek en España–, prepara un CD de escenarios para Flight Simulator llamados Nothern England Flight Scenary –con la recreación de terrenos reales–, varios discos de expansión para Links LS –nuevos circuitos para los aficionados al golf–, y la aparición de Virtual Karts y Grand Prix Manager dentro de la línea económica Power Plus.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Atlantis	
Cryo	03/97
Blue Heat	
Cyberdreams	03/97
Broken Sword 2	
Revolution	09/97
GT Racing	
Ocean	04/97
Marvel	
Mindscape	04/97
Sabre Ace	
Virgin	05/97
Quake II	
id software	12/97
Star Trek: Generations	
Microprose	03/97
Waterworld Strategy	
Interplay	04/97
Zork: Grand Inquisitor	
Activision	09/97

Teletipo

Próximamente saldrá la edición en castellano de Diablo, con textos de pantalla y voces localizados a nuestro idioma.

Entre los días 22 y 26 del mes de abril, se celebrará en la Fira de Barcelona la edición anual de Informat, presentando las novedades del sector informático para esas fechas.

Ubi Soft ha firmado un acuerdo con Intercom para regalar a todos los compradores de las tarjetas de sonido Maxi Sound, un kit de conexión a Internet con 20 horas gratis.

Virgin lanza al mercado una reedición que Interplay ha sacado hace pocas semanas: un paquete con Templest Plus, Tempest 2000 y Tempest Duel.

Ahorra 500 pta.
y consigue 3 juegos por el precio de uno

PACK 3X1 ERBE

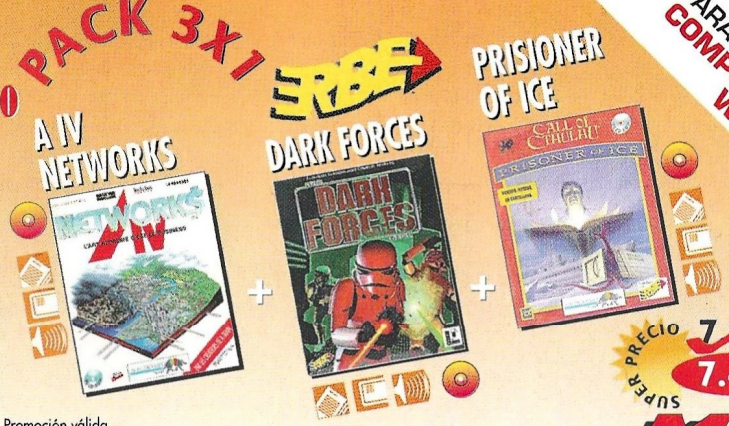
A IV NETWORKS + DARK FORCES + PRISIONER OF ICE

VALE DESCUENTO DE 500 PTA.
EN EL PACK 3X1 DE ERBE

Nombre .....
Apellidos .....
Dirección .....
Localidad .....
Provincia .....
Código Postal ..... Teléfono .....
Forma de envío contrarreembolso: Correo ❑ Agencia de Transporte ❑

500 ptas.

Promoción válida, entregando este vale, hasta el 28/2/97 o fin de existencias.



OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE COMPUTER GAMING WORLD

SUPER PRECIO 7.990 AHORRATE 500 PTA. 7.490

Promoción válida en todos los Centro Mail (ver últimas páginas de la revista); o por correo enviándolo a: Centro Mail • Cª de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid

CENTRO MAIL

Interfaz correo

Tengo un Pentium 100 con 24 Mb de RAM, tras ver los potentes ordenadores que hacen falta para jugar en SVGA, he decido comprar una tarjeta aceleradora. ¿Cual compro?¿Sería una buena opción la Matrox Mystique?¿Cuales son sus características?

Victor García Ferrer
Orihuela (Alicante)

En primer lugar, tenemos que decirte que con el equipo que tienes, y si poseés una buena tarjeta gráfica, estas en condiciones de disfrutar al 100% de los mejores juegos del mercado. Otra cosa es que quieras mejorar la velocidad y calidad gráfica de cierto tipo de juegos –muy en especial los que utilizan polígonos–, y en ese caso si puedes plantearte la compra de una tarjeta aceleradora, tal y como te planteas. La Matrox Mystique es efectivamente una buena opción, y cualquier información que quieras obtener sobre este producto te la puede ofrecer la empresa Mitrol en el teléfono (91) 3273220.

Os escribo para que me ayudeis con el juego Mundo Disco. Sólo me falta un ingrediente para poder construir el detector de dragones: se trata del recipiente metálico. ¿Como puedo conseguirlo?

Darío
Oviedo

El objeto en cuestión que necesitas no es otro que una sartén, y se encuentra en la cocina. Para poder cogerla tendrás que conseguir que el cocinero se marche: la forma de lograrlo es capturar una de sus tortitas con el cazamariposas.

Tengo dos preguntas para vosotros: ¿en que número de vuestra revista habeis hablado del juego Touche?¿Como se cogen las gafas que te permiten ver la pista de saltos de los buitres en el juego Full Throttle?

Nacho Plasencia
Zaragoza

El juego Touche fue analizado en el número 6 de CGW, mientras que en el número 7 puedes encontrar la guía de pistas para poder completar el juego. En cuanto a tu segunda pregunta, las gafas se consiguen atacando a uno de los cavefish con un tablón; este objeto a su vez lo habrás tenido que obtener previamente derrotando a algunos de los motoristas rivales en la vieja carretera minera.

Me dirijo a vosotros para que me resolvais alguna de mis dudas con el juego Bioforge: después de haber abierto las celdas 1,3 y 4, ¿qué he de hacer para abrir la número 2?

Juan Manuel Mellado
Linares (Jaen)

Aunque tu pregunta sea clara y concisa, la respuesta no lo es tanto. Hay un buen número de cosas que tienes que hacer al principio del juego, pero vamos a intentar orientarte: para llegar a la puerta 2 tienes que acceder previamente a la habitación de Cyro, lograr que este caiga en el tanque, y luego bajar tu. Allí encontrarás un tubo que conduce directamente a tu ansiado objetivo.

Queridos amigos de CGW: en el juego Simon the Sorcerer II estoy atascado en el barco pirata. Tengo el soplete, y cuando quiero abrir la puerta que está atada con un candado me sale el capitán y no me deja hacerlo ¿me podríais decir como puedo abrirla?

Jacobo Saenz
Lérida

Por más que tu pregunta pueda parecer sencilla, nos planteas un problema cuya solución es un tanto compleja. Para empezar, tienes que conseguir el tintero que está tras la hamaca, para lo cual deberás coger un cuchillo que está en las vigas y cortar la cuerda que sostiene la hamaca. A continuación necesitas algo de protección para tus ojos, y nada mejor para ello que unas gafas de sol que el marinero que está enrollado en la cuerda te dará a cambio de tu parche para el ojo. Por último, y esto es lo más importante, necesitas librarte de la molesta presencia del capitán. En la cubierta del barco hay un marinero que tiene unos clavos y un martillo; tendrás que librarte de el –prueba a empujarle– y con los dos objetos anteriormente mencionados más una tabla de madera, conseguirás bloquear la puerta del camarote del capitán. Hecho esto podrás por fin utilizar el soplete y abrirte paso hacia la bodega.

Llevo bastante tiempo buscando el juego Lost Vikings, pero en ninguna tienda lo venden porque dicen que "es muy viejo". Lo volverá a lanzar Interplay dentro de la línea económica Black Market.

Abel Oroz
Pamplona

Nos encantaría darte mejores noticias, pero hechas las oportunas averiguaciones se nos ha confirmado que por el momento no hay planes anunciados para que el título que nos mencionas salga dentro de la línea Black Market, y la verdad es que tampoco se nos ocurre ningún sistema sencillo para que lo consigas. Lo sentimos...

Quisiera preguntaros una cosa sobre el juego Simon the Sorcerer II: ¿como se saca la espada de la roca?

Marc Calzado
Barcelona

A veces –sólo a veces– las cosas más complicadas son mucho más sencillas de conseguir de lo que en principio puede parecer. Si lees la señal que hay debajo de la roca, descubrirás que sólo alguien de origen real podrá sacar de ella la espada. Sin embargo, en realidad basta tirar con todas las fuerzas de las que es capaz Simon para conseguir sacar la espada limpiamente sin mayores problemas.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS™

VERSION INTEGRA EN CASTELLANO

M·A·X·I·M·U·M S·T·R·A·T·E·G·I·C W·A·R·F·A·R·E

C I N E M A T I C PC CD ROM M U L T I M E D I A™

- Red multijugador y para jugar en módem •
- Elige entre más de 50 unidades distintas de tierra, mar y aire •
- Cientos de efectos de sonido en CD estéreo animan la acción •

Distribuido por: Virgin Interactive entertainment

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla. 46 2º D - 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es

The Incredible Hulk: The Pantheon Saga

Los personajes de cómic de Marvel se han introducido en el ordenador en repetidas ocasiones. Quizá uno de los más populares, ya que ha tenido incluso serie de TV, se convierte en protagonista de este título.

The Incredible Hulk: The Pantheon Saga

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Víctima de su fuerza

Un grupo de misterioso héroes secuestra a la Masa para poner a prueba sus poderes. La Saga del Panteón narra una historia de acción en la que el héroe verde tendrá que componérselas para avanzar en un intrincado complejo tecnológico, base de operaciones del Panteón, hasta llegar a enfrentarse con su antagonista.

En determinadas ocasiones la Masa podrá recibir ayuda de otros héroes, pero la mayor parte de los 14 niveles, se los pasará dando puñetazos a diestro y siniestro él solo. Robots y toda clase de criaturas no cesarán de atacarle, desconociendo que cuanto más enfaden al grandullón verdoso, más fuerte será.

La Masa tendrá más de 20 movimientos de combate diferentes para enfrentarse a sus enemigos, y no sólo tendrá que dar tortas: también tendrá que afrontar retos a su inteligencia. Menos mal que este apartado queda en manos del jugador, porque si no... Sólo resta decir que este juego saldrá con los textos y el manual completamente en castellano.

The City of Lost Children

Basándose en la película de Marc Caro y Jean-Pierre Junet, autores también de la genial Delicatessen, Psygnosis ha creado una compleja aventura en 3D.

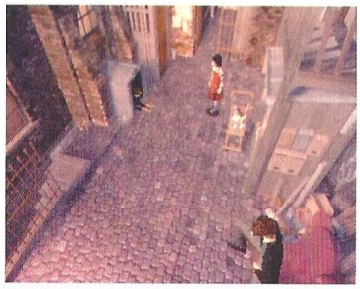
The City of Lost Children

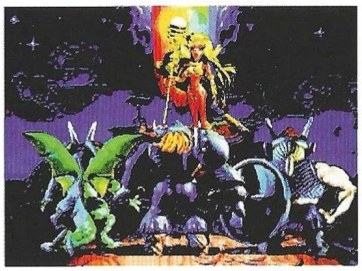
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Ladrones de sueños

Si la película de los dos directores franceses, provenientes del mundo del cómic, era surrealista, extraña y densa, el juego de Psygnosis parece no estar dispuesto a quedarse atrás. La aventura comienza cuando el hermano pequeño del forzudo de un circo es secuestrado por un extraño grupo de hombres. Nuestro objetivo consiste en averiguar que es exactamente lo que está ocurriendo, y para ello asumiremos el papel de Miette, una jovencita que en principio sólo cuenta con nuestro ingenio y perseverancia para cumplir su cometido. Pronto descubrirá que algún siniestro personaje está intentado robar los sueños a los niños, y también que ese alguien habita en una extraña plataforma situada en el mar.

Los escenarios del juego, concebidos totalmente en 3D, recuerdan lejanamente a Little Big Adventure pero poseen una ambientación más gótica y tenebrista. El factor más sorprendente en el estado actual de desarrollo del juego es el extraordinario nivel de dificultad de sus puzzles, pero tal vez Psygnosis depure convenientemente la jugabilidad de este título antes de lanzarlo al mercado...

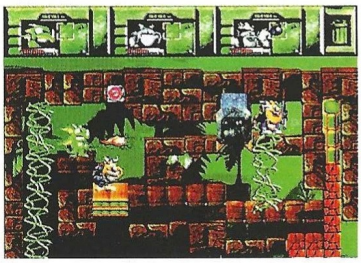




Lost Vikings 2

Un equipo de locos

Los tres vikingos tienen unas habilidades especiales que, combinadas, les permitirán tener éxito en su misión. Con un nuevo arsenal de armas y juguetes de alta tecnología robados a Tomator, el jugador deberá guiarles a través de cinco mundos diferentes entre los que se contarán uno de piratas, una jungla y Transilvania. Cientos de objetos les aguardan para avanzar.



Lost Vikings 2, al igual que su predecesor, será un juego arcade de plataformas y puzzles que proporcionará numerosas horas de empanada mental tratando de progresar en él. Aunque sea un juego en 2D, sus personajes y numerosos elementos estarán en 3D, y el audio tendrá calidad CD. Por poco que se parezca al original, a buen seguro resultará altamente adictivo.

Erik, Olaf y Baleog consiguieron escapar en Lost Vikings de su malvado captor alienígena: Tomator. Ahora sólo quieren encontrar la máquina del tiempo que les devolverá a casa.

Lost Vikings 2

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Computer Gaming World

Lista de ganadores

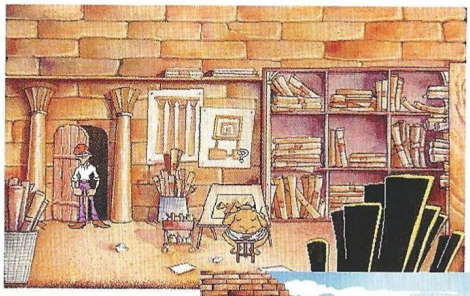
El ganador del lector de CD-ROM del sorteo publicado en el nº13 de CGW es el siguiente:

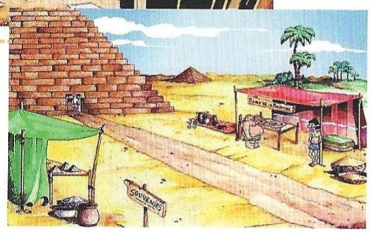
Joaquín Casañ Pons.....Masanasa (Valencia)

Los ganadores de los 10 lotes de premios del concurso RAMA publicado en el nº13 de CGW son los siguientes:

Carmen García Pérez .....Asturias
Cárlos Félix Navarro.....Málaga
Enrique Pallares Huici.....Alicante
Cristóbal Mazariegos Luelmo.....Valladolid
Miguel Martínez González.....Pontevedra
Antonio Prieto Chaves.....Toledo
Carlos Izquierdo Rodríguez .....Madrid
Yago Sala Carbonell.....Barcelona
Ignacio de la Maza Aguilera.....Guadalajara
Joaquín Escobar Buendía.....Albacete

Alfred





Tras la buena aceptación cosechada por Drácula, la compañía española DDM se dispone a lanzar en breve una nueva aventura gráfica en SVGA cuya banda sonora tendrá más de 30 temas originales.

Alfred

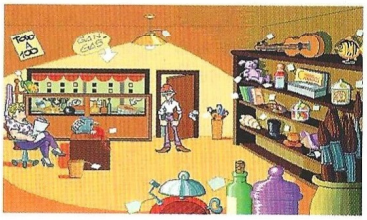
Editor: DDM
Distribuidor: DDM

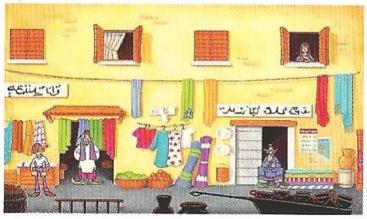
Los caprichos de una princesa

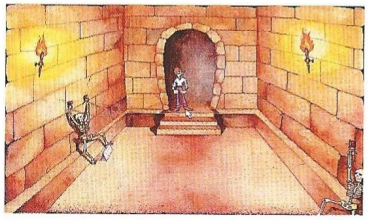
En el antiguo Egipto, 2000 años antes de Cristo, una joven princesa es condenada por su padre a vivir eternamente en una pirámide al ser sorprendida coqueteando con un guardia. Ella tuvo tiempo de sobra para aprender los secretos de la magia, y cuatro mil años después, un joven llamado Alfred Pelrock, se despierta una mañana después de un agradable sueño con princesas egipcias y antiguos dioses.

Esta sencilla base puede dar pie a una buena trama que al igual que en Drácula, puede resultar original y entretenida sin llegar a extremos emocionantes, pero desde luego muy aceptable teniendo en cuenta que también las pretensiones de precio de venta son similares a las del título anterior.

Esta nueva producción tendrá más de sesenta pantallas y cincuenta personajes animados, y aunque no cuente con los grandes presupuestos que las multinacionales ponen en manos de los equipos de desarrollo, muy posiblemente dejará claro que la calidad y creatividad del software de algunos sellos españoles está a la altura de los extranjeros, residiendo su único techo en un mero problema económico y tecnológico que bien se solucionaría con el apoyo adecuado.







Birthright: La Alianza de la Gorgona

Una de las últimas creaciones de TSR para Advanced Dungeons & Dragons ha sido licenciada a Sierra para crear un espectacular título que en próximas fechas verás en tu ordenador.

Birthright: La Alianza de la Gorgona

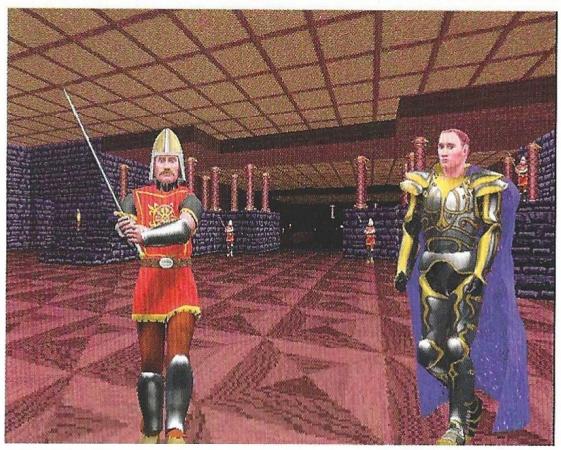
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Derechos hereditarios

Imagina un mundo en el que los gobernantes están unidos a la tierra que rigen por lazos de sangre. Reyes, prelados, hechiceros y otros cargos no son elegidos democráticamente por el pueblo, sino por la divina providencia. Es el mundo de Cerilia, especialmente creado por Sierra para este título que transcurre bajo las reglas y auspicios de Birthright.

Rol y campañas, estrategia y un avanzado modo multijugador se mezclarán en este juego que quiere redefinir la fantasía épica llevándola hasta un nivel desconocido. Las situaciones que se plantearán al jugador desafiarán su inteligencia, estimularán su imaginación y le crearán una sorprendente adictividad.

El entorno 3D estará ilustrado con unos gráficos que como indica la muestra, ofrecerán una amplia gama de vistas de cámara para contemplar la acción desde diferentes ángulos, una acción repleta de efectos visuales que aderezarán la rica atmósfera de Birthright.



"Alternative Software nos ofrece el juego definitivo de Rugby para PC. Un simulador deportivo de clase alta... –PC HOME–"

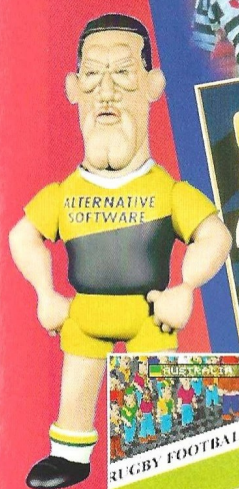
PC CD ROM

ALTERNATIVE SOFTWARE'S

SUPER LEAGUE

Pro Rugby

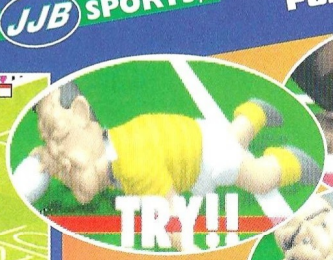
- **Revolucionario juego de Rugby.**
- **Escoge tu equipo favorito** entre los equipos reales incluidos.
- Incluye todas las selecciones nacionales, además de las tres divisiones inglesas y australianas.
- Impresionantes gráficos 3D.
- Te sentirás dentro del partido gracias a la ambientación del juego.
- Modo de juego para 2 jugadores, ¡juega contra el ordenador o contra un **amigo**!
- Juega amistosos, ligas, torneos, copas, trofeos, playoffs y partidos internacionales.
- Jugabilidad sin rival.
- Posibilidad de grabar múltiples partidas.
- Imprescindible para los aficionados al Rugby.

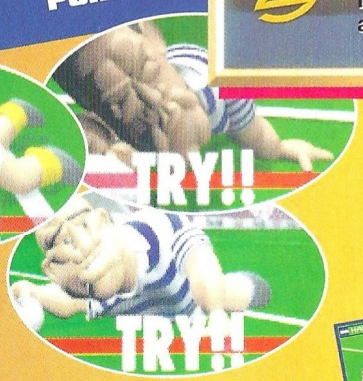


Brought to you in association with

JJB SPORTS plc

PUMA





"Por fin un juego de Rugby digno de jugarse. Tanto los aficionados como los novatos de este deporte lo encontrarán imprescindible. –PC HOME–"

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Friendware

www.friendware-europe.com

Dark Earth es nuestra Tierra, tres siglos en el futuro. Sin embargo, lejos de ser el futuro maravilloso y cómodo que numerosos autores literarios y cineastas han descrito hasta ahora, se trata de un tiempo de frío y oscuridad, instintos y cruel supervivencia. Así es como empezó todo, en el año 2054:

DARK EARTH

Un mundo separado por el mismo dios

Cronología de un Cataclismo

6 de Diciembre *– El Profesor Erataux, del Instituto de Estudios Estelares, descubre un inmenso cuerpo celestial que hasta ahora había estado oculto por el sol: un gigantesco cometa que se dirige hacia nuestro sistema solar.*

8 de Diciembre *– Los doce astrónomos más importantes del mundo se reúnen en Nueva York para cotejar sus datos: no queda duda alguna, el cometa pasará a 40.000 kilómetros de la Tierra el 23 de Diciembre, siendo inevitable la lluvia de meteoritos y fragmentos del enorme cuerpo celestial.*

10 de Diciembre *– Se reúnen los líderes de más de 30 naciones del mundo para elaborar un plan que minimice los daños provocados por el paso del Cometa Erataux. La prensa recibe la "filtración" de que se debate un nuevo plan para mantener la paz mundial.*

12 de Diciembre *– Se lanza el plan "Ángeles Guardianes": 30 estaciones espaciales serán equipadas con armas nucleares de largo alcance para interceptar los fragmentos del cometa en el momento preciso. Se despliega un impresionante dispositivo para llevar a cabo la preparación de las más de 100 cabezas nucleares. De nuevo se engaña a la prensa diciendo que los lanzamientos son de misiones científicas de mantenimiento.*

15 de Diciembre *– El World Times publica la verdad de lo que está sucediendo, los medios de comunicación de todo el mundo se vuelcan en la historia, y se desata el pánico. A pesar de las tranquilizadoras ruedas de prensa de los líderes mundiales, en algunos países se declara la ley marcial.*

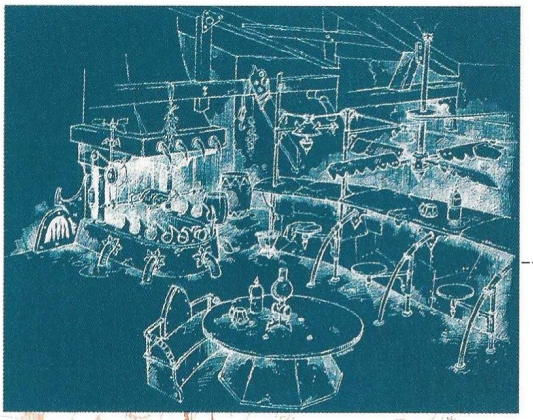
20 de Diciembre *– El principio de la catástrofe: se vislumbran los primeros meteoritos, los Ángeles Guardianes fracasan estrepitosamente provocando grandes desastres, y comienza un cataclismo de proporciones globales. Aunque los fragmentos más grandes del cometa miden sólo 4 kilómetros, la lluvia se produce con tal intensidad que nacen gigantescos cráteres, campos y ciudades quedan devastados, fuegos de proporciones descomunales lo arrasan todo a su paso, y gigantescas olas tsunami asolan las costas de todas las naciones con litoral.*

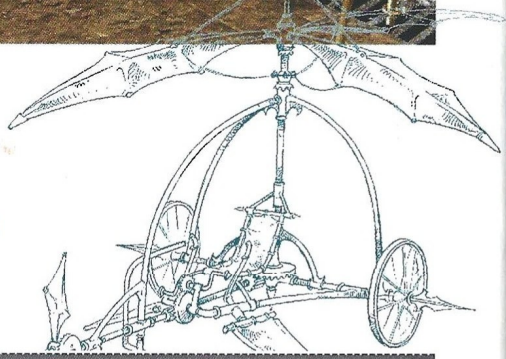
La nueva Era

Nubes de polvo oscuro se esparcen por la atmósfera, el aire se reseca y se vuelve asfixiante. Aquellos que no mueren por la lluvia de meteoritos, sufren el mismo final a causa del aire contaminado y falto de oxígeno. En pocas semanas, la población mundial queda reducida a menos de un 5% de lo que era.

Sin apenas oxígeno ni luz del sol, las plantas son incapaces de realizar la fotosíntesis, lo que genera un terrible desastre en la cadena alimentaria que desemboca en una catástrofe ecológica con la que desaparecen los vegetales y la gran mayoría de las especies animales. Para los supervivientes, acaba de comenzar una nueva era de caos y desolación, la era de Dark Earth.

DARK EARTH





"Todo es real"

Entrevista con Frederic Menne, Grafista Senior de Dark Earth.

Frederic Menne enseñaba en una escuela de arte antes de formar parte de Atreid Concept. Sus grandes influencias son de los pintores de finales del siglo XIX, como Gustav Doré, aunque su pintor favorito es un alemán, Albretch Dürer. La obra de este último es sumamente detallista, de forma que se puede viajar en el cuadro. Un insecto, la hoja de una planta están vivos, algo que también se palpa en Dark Earth. Detallista hasta límites inverosímiles, Frederic ha creado en su casa muchos de los autómatas y mecanismos que se ven en el juego. Julio Verne es uno de sus grandes autores.

CGW: ¿Cómo nace en tu mente el diseño del mundo de Dark Earth y cómo llegaste a comprenderlo para que tomase la forma que tiene?

F: Yo también participé en el diseño del Universo de Dark Earth. Queríamos hacer algo diferente a los universos ya existentes, inventar una nueva sociedad y un nuevo mundo utilizando materiales que había entre la Edad Media y el siglo XIX. En Dark Earth sólo hay metales y hongos, no existe la madera, lo cual ya define cierto aspecto visual. Por otro lado, la base del juego de Luz y Sombra nos hizo concebir inmediatamente un universo muy estético y al mismo tiempo impresionante. Para el juego se modeló una ciudad entera con vistas externas e internas, y después escogimos los lugares que aparecerían en pantalla.

CGW: Cuando se está jugando a Dark Earth, da la sensación de que todo está vivo. Los personajes respiran, las llamas de las antorchas se mueven...

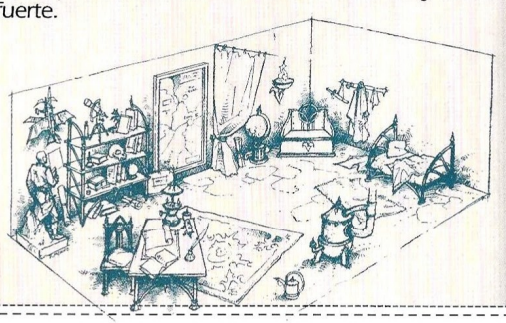
F: Hay un diseño muy sólido detrás de todo eso. Desde una pluma al objeto o mecanismo más inverosímil del juego, han sido ideados. Hemos dibujado más objetos de los necesarios, como cuchillos, vasijas, autómatas... Me gustan mucho los objetos, soy muy detallista. Cuando entras en la oficina del preboste de los Guardianes del Fuego, parece que alguien ha estado allí porque todo transmite la sensación de haber sido utilizado. Todo lo que puedas encontrar en el mundo del juego, es real, incluso los mecanismos y autómatas.

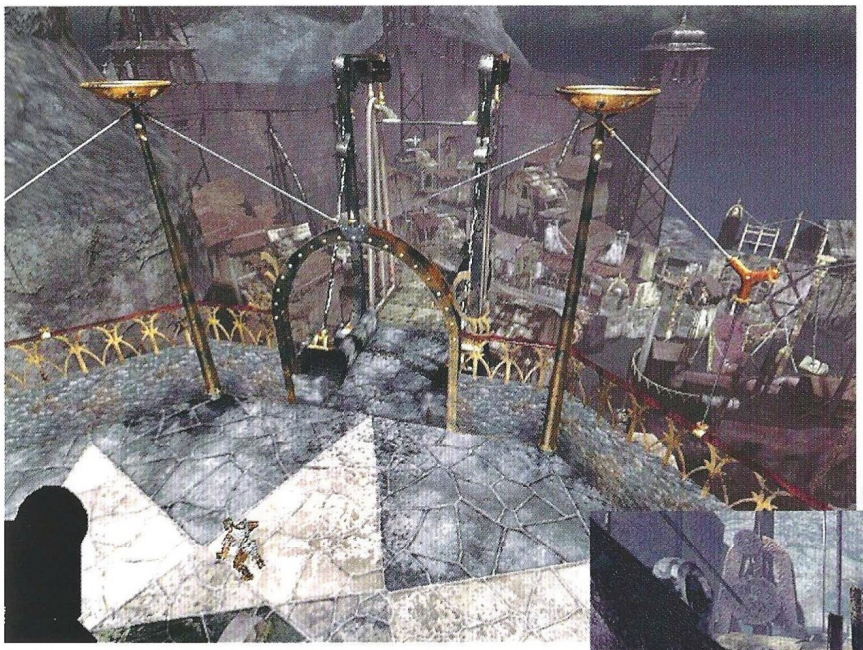
CGW: ¿Cómo habéis conseguido transmitir el continuo estado alternante de luz y sombra?

F: Mediante el uso de cobres, bronces y tonos similares. Además todas las texturas han sido pintadas a mano, no hay nada escaneado. Todos los escenarios, personajes, objetos, el mobiliario, cualquier minucia, han sido previamente concebidos en papel, de forma que hemos contado con todo ese material de partida. Una vez más, he de resaltar que no se ha escaneado nada: de los diseños en papel al ordenador, sólo hay creatividad artística. Por otro lado, los materiales empleados para la construcción de cada escenario son viejos y están sucios, y así lo hemos reflejado en las texturas. En una habitación puede haber uno o dos focos de luz, y todo objeto de la sala capta esa luz y la refleja, generando al mismo tiempo luz y sombras. Las sombras de los objetos oscurecen la habitación, y si el objeto está muy cerca del suelo, su sombra lo difumina.

CGW: ¿Cuál ha sido el mayor obstáculo que habéis tenido a nivel gráfico?

F: La textura de la luz ha sido lo más difícil, puesto que queríamos obtener una atmósfera muy sólida y fuerte.





El mundo ha quedado sumido en las tinieblas. Alrededor de los escasos puntos donde la luz del sol consigue abrirse paso a través de la nube de gases tóxicos, se construyen ciudadelas denominadas Stallites. El culto al Dios Sol es la religión única y verdadera, y la teocracia es la nueva forma de gobierno. Una nueva sociedad con grandes diferencias entre sus estratos, nace de la nada. Algunos conservan ciertos conocimiento de la tecnología precataclísmica, época ahora bautizada como Antes, y por supuesto, sacan partido de ello.

Los teócratas, denominados Predicadores, se rodean de una élite guerrera llamada los Guardianes del Fuego. Por debajo de ellos están los Constructores, artesanos que crean muebles, edificios y herramientas, los Proveedores, que proporcionan a los anteriores sus materias primas y al conjunto el alimento necesario para subsistir; y por último los Buscadores, la escoria de la sociedad: jóvenes o viejos que no pueden pertenecer a ninguna otra casta debido a su edad, pobres, inválidos y otros "despojos" de la sociedad incapaces de ser útiles al resto. Los que no viven en los Stallites son los Vagabundos, que suponen la única conexión comercial entre Stallites.

En este mundo desolado cuya única civilización pone a la mujer por encima del hombre debido a su capacidad reproductora –estableciendo así cierta clase de matriarcado–, sólo tiene cabida una ley: la de la supervivencia.

Un nuevo Universo

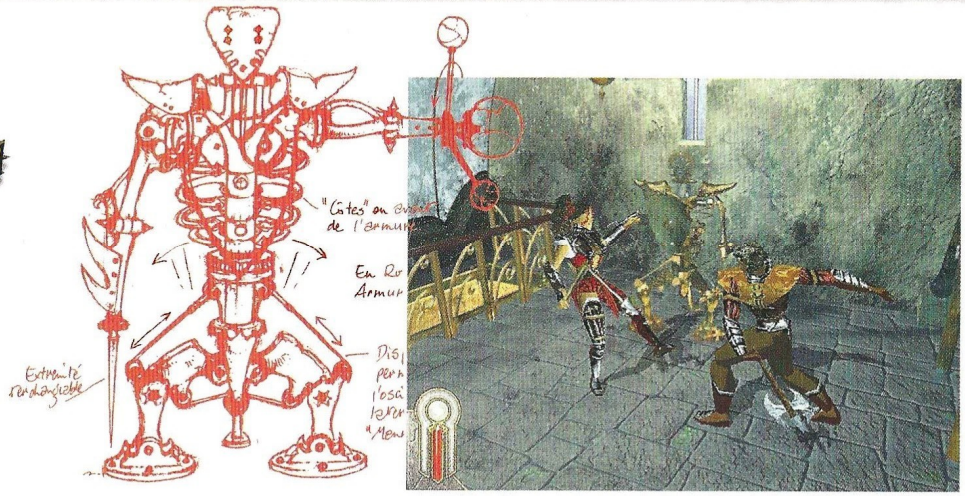
Lo anterior no es más que un brevísimo resumen de lo que es el Universo de Dark Earth pero, ¿por qué es necesario contarlo antes de hablar del juego? Precisamente porque Dark Earth no es sólo un juego de ordenador, sino mucho más. El juego que podrás disfrutar en tu máquina dentro de un par de meses, es sólo la punta de un inmenso y profundo iceberg con miles de facetas esculpidas en su superficie, un todo cuya misma existencia eclipsa cualquier otra cosa. Aquí mueren todos los juegos que transcurrían en un mundo indeterminado y sin personalidad propia; con esta producción nace una nueva generación de juegos de ordenador que cada vez se aproximan más a un mundo virtual con una libertad de acción y decisión casi absoluta.

Dark Earth es un juego de aventura, rol y acción, que sumergirá al jugador en un mundo nuevo cuya atmósfera y realismo le envolverán hasta tal punto, que la única verdad absoluta mientras se encuentre ante el ordenador jugando, será Dark Earth. Imagina un mundo 3D que está vivo, imagina que te puedes mover libremente en por él, imagina que eres virtualmente libre para hacer lo que quieras. Te estás acercando a Dark Earth... un título a pantalla completa en cuya deslumbrante y oscura riqueza visual, producto de los juegos de luces y sombras, tienen cabida desde las fantasías mecánicas de Julio Verne al vívido discurso mudo y viviente de la obra de los pintores realistas.

Tecnología propia

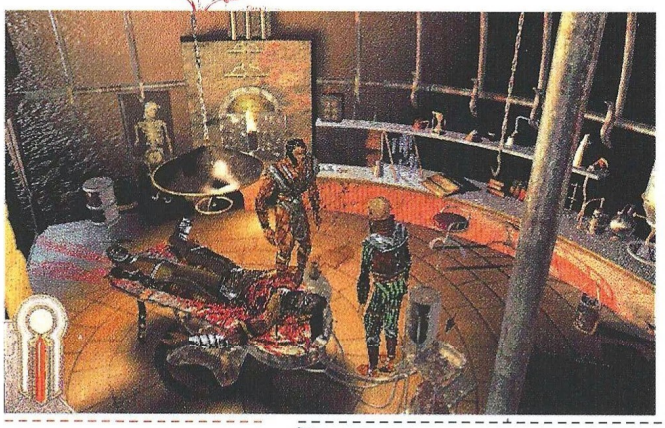
Para poder ofrecer la impresionante calidad y despliegue visual que ostenta Dark Earth, las herramientas existentes no bastaban, por lo que se utilizó una tecnología de desarrollo propio que Atreid Concept/Kalisto lleva creando y ampliando casi seis años. Aunque su origen no se produjo con la idea de este título en mente, LibSys nació como una herramienta multiplataforma para convertir y programar en PC, Macintosh y consolas.

Dark Earth es un juego de aventura, rol y acción, que sumergirá al jugador en un mundo nuevo



LibSys permite no sólo la creación de gráficos en todas sus formas y variedades, desde imágenes bidimensionales a modelos 3D con texturas y animaciones, sino además programar a diversos niveles que cubren un amplio abanico de necesidades como la conjunción de rutinas de control gráfico o el mismo desarrollo del juego –algo así como poner el guión y todas sus ramificaciones en lenguaje de programación–.

Nicolas Coquard, programador senior de Dark Earth, también ha participado en la creación de LibSys. Él se ha ocupado de coordinar al equipo de programadores que ha empleado casi un año para escribir y unificar todas las rutinas que permiten integrar los personajes en los escenarios, detectar las colisiones entre personajes y elementos del decorado, y la inteligencia artificial de las secuencias de combate entre otros aspectos del juego. "La programación ha de ser transparente para poder integrar un personaje en un escenario 2D y hacer que parezca totalmente 3D, de forma que no exista diferencia alguna entre una clase y otra de fondos", nos contaba Nicolas, "y esto ha sido posible gracias a LibSys".



El corazón de un juego

Aunque la labor de programación relacionada con los aspectos gráficos y de combate no es una minucia, quizá sea aún más difícil la tarea que en su día emprendió Bruno Tesei con su equipo de programación: hacer realidad el guión del juego con texto, voces, y animaciones. El programa debe saber en todo momento qué han hecho el protagonista y los demás personajes del juego para saber cómo reaccionar ante la próxima decisión del jugador. Si Dark Earth fuera un juego lineal con ligeras variaciones, este trabajo podría no ofrecer excesivas complicaciones, pero la realidad es que este título permite al jugador una libertad tal a la hora de tomar decisiones y moverse por el mundo de Dark Earth, que la labor de Bruno y su equipo ha sido una de las más difíciles, a pesar de que no sea en lo que uno piensa a la hora de jugar (siempre se tienen en cuenta los aspectos palpables, como gráficos y sonido, pero casi nunca lo que hay detrás de todo eso).

Por supuesto, en Dark Earth no hay sólo programación, sino todo un mundo visual que está vivo aguardando a que el jugador se adentre en él. Esto se debe a bastantes factores, tal y como nos explicó Frederic Menne, grafista senior de Dark Earth.

Modelado artesanal

Además del trabajo conceptual y la elaboración de Frederic Menne, dentro del apartado gráfico hay que tener en cuenta también el modelado de fondos y personajes. Del primer apartado se ocupa el equipo coordinado por Frederic Levistre: cada uno de ellos tiene asignados diversos fondos, y son individualmente responsables del modelado, texturas, iluminación, y la atmósfera de cada pantalla. Aunque no se vea debido a la oscuridad general de algunas pantallas, todo está modelado, y obviamente de día, se ven cosas que durante la noche permanecen ocultas. Es como subir o bajar el brillo del monitor o la televisión: la imagen está siempre ahí. Si por ejemplo, falta un muro en una vista interior, lo verás en la exterior, lo que constituye una prueba irrefutable de la existencia del modelo 3D de toda la ciudad.

Llaman la atención algunos elementos como el fuego, tan real como el de una antorcha de verdad. Dentro del campo de la infografía, el fuego es una de las cosas más difíciles de hacer, y puesto que las herramientas no han variado mucho de un tiempo a esta parte mientras que ahora los fuegos de casi cualquier juego parecen reales, le preguntamos a Frederic sobre ello: "En realidad es fuego digitalizado, aplicado como textura 2D al modelo 3D. Es un proceso difícil, pero a pesar de todo, más sencillo que crear fuego real a mano."

Pintores y artistas

El modelado de personajes, realizado por el equipo que dirige Hugues Menne, parte de un principio básico: cada personaje ha de estar integrado en el fondo. Esto no se refiere a los tamaños –que por supuesto se corresponden según la distancia de la cámara–, sino a la concordancia de texturas y colores del personaje con su entorno. Más que modeladores, este equipo es de artistas, porque primero se esculpe un personaje bruto y después se le da volumen aplicando todos los colores y texturas pintándolos a mano, contando con ciertas restricciones debidas a la luz y al color y texturas de los fondos –que en realidad ha sido el auténtico reto de este proceso: encontrar el color y la textura adecuados para todos los fondos–.

En Dark Earth no hay sólo programación, sino todo un mundo visual que está vivo aguardando a que el jugador se adentre en él

Uno de los grandes hándicaps del modelado de los personajes es que éstos debían ser los mismos para las animaciones en tiempo real y para las secuencias cinemáticas que tienen lugar de vez en cuando a lo largo del juego, lo que imponía también ciertas restricciones. Dentro de un determinado orden, resulta evidente que no todo es perfecto: hay personajes maravillosamente modelados y hay otros que poseen líneas bruscas y facetas afiladas. Esto se debe al nivel de detalle en determinados rasgos de cada uno de ellos. Si por ejemplo se han querido destacar un rostro aterrador y unas garras asesinas impresionantes, era necesario perder detalles en otros aspectos como los brazos o las piernas.

En cualquier caso, una de las sorpresas más impresionantes de este juego es la definición de los rostros: una vez creado lo demás,

Lo único que necesitas para ser el rey en multimedia, es un dedo.

El resto lo pone boeder

boeder pone a tu alcance cuanto puedas imaginar en accesorios multimedia, para que disfrutes al máximo de tu ordenador: Joysticks, CD´s, ratones, archivadores, cascos, micrófonos, etc.

db boeder
"tu mejor aliado"

Si deseas recibir un catálogo de los productos boeder, rellena este cupón con tus datos personales.
NOMBRE Y APELLIDOS.....
DIRECCIÓN .....
PROVINCIA.....CÓDIGO POSTAL.....
TELÉFONO.....EDAD .....

Envía este cupón a:
boeder España S.A.- Lanzarote, 11 - nave 11
Polígono Industrial Norte28700 S.S. de los Reyes - Madrid
Tel.: (91) 658 67 44 Fax.: (91) 623 97 98

bcomgw/feb97

DARK EARTH

Al haber sido concebido como una película, Dark Earth no tiene personajes inmoviles: se mueven, cabecean, respiran, cambian de expresion

"Me apasiona la obra de Julio Verne"

Entrevista con Guillaume Le Pennec, Jefe de Proyecto de Dark Earth

Este joven de gran talento es una persona afable, creativa y modesta hasta decir basta. Jamás le escuchará nadie hablar de SU proyecto o SUS ideas, sino del proyecto y las ideas del equipo. Es apasionado cuando habla de Dark Earth, y ese contagioso brillo en la mirada al que hacíamos alusión al principio, se acentúa en él más que en nadie. De alguna forma, Dark Earth es un poco más su niña bonita que la de los demás.

CGW: ¿Qué fuentes literarias y juegos de rol te han inspirado para crear Dark Earth?

G: Me apasiona la obra de Julio Verne, y por supuesto Tolkien. También hemos utilizado como fuentes a Brian Lumley y diversas obras científicas que nos han aportado una valiosa información. En cuanto a los juegos de rol, he jugado a Vampiro, Hombre Lobo y Kult entre otros, aunque si me tengo que decidir por uno, me quedo con Kult.

CGW: ¿Cómo surge la idea de Dark Earth?

G: Nos gustan los juegos de rol, aventura y acción, y por ello decidimos que queríamos hacer algo que combinara todos estos géneros.

CGW: ¿Por qué habéis creado un nuevo Universo y no os habéis limitado a hacer un juego de ordenador con un mundo impersonal sin nombre propio, como los que ofrecen otros juegos?

G: Bueno, en realidad no fue primero la idea del juego y después el Universo de Dark Earth. Nuestra intención era crear un universo original que tuviera una identidad propia con el que poder hacer muchas cosas y que al mismo tiempo pudiera estar en continuo desarrollo. Se escribió la Biblia de Dark Earth, describiendo este nuevo universo, y a partir de ahí surgió todo lo demás, teniendo en cuenta que gustase a hombres y mujeres de todo el mundo.

CGW: En todo proyecto llega un momento en que hay que decir "se acabó, hasta aquí hemos llegado y ya no se puede meter nada más". ¿Cuándo ocurrirá eso con Dark Earth?

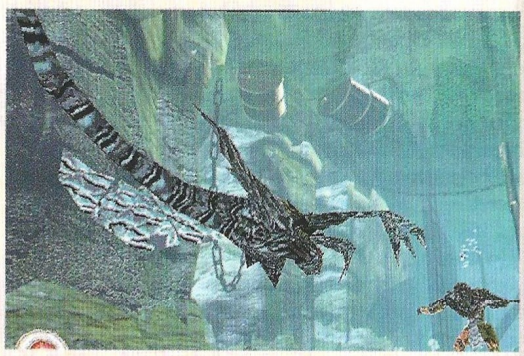
G: En el último momento. Constantemente estamos añadiendo pequeños y grandes detalles. Por supuesto ninguno de ellos afecta radicalmente al juego en sí, pero lo enriquecen enormemente.

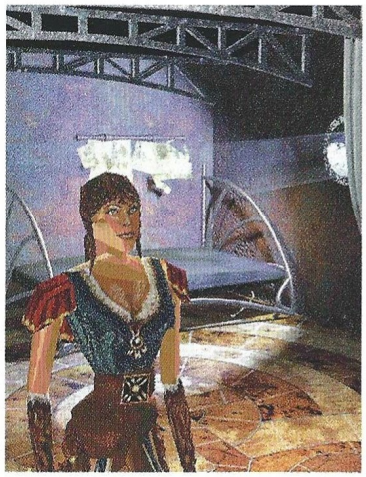
CGW: ¿Cuánto tiempo habéis tardado en desarrollar Dark Earth?

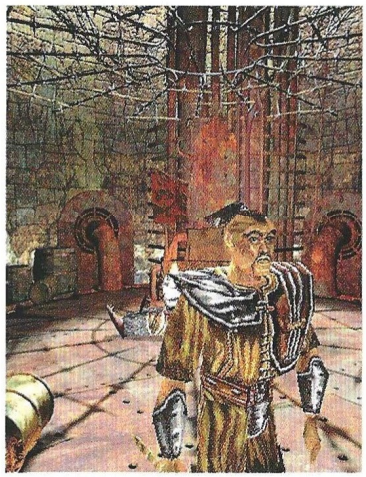
G: Algo más de dos años, pero ha sido todo un placer ver cómo el universo y el juego de Dark Earth iban creciendo y cobrando vida a partir de la idea original.

CGW: ¿Te ha resultado difícil transmitir las ideas al equipo?

G: Todos ellos han participado en el diseño de Dark Earth, así que estaban allí para saber cómo era el juego desde el principio. Trabajamos en equipo, y todos han aportado mucho. Personalmente, estoy muy satisfecho con el resultado, y es muy interesante trabajar en equipo.







se maquilla al personaje para crear la cara, sin el uso de un solo polígono. De nuevo, esto ha sido posible gracias a LibSys, ya que con cualquier herramienta estándar del mercado no se habría podido realizar. Cada personaje ha costado unos dos días desde su comienzo hasta el acabado final, aunque hay excepciones: ciertos personajes ha habido que repetirlos dos veces, y alguno hasta 44 veces.

Animación viva

Cuando se tienen los gráficos tanto de personajes como de fondos, llega el proceso de animación, coordinado por Celine Bernardeau. Se ha puesto especial énfasis en este aspecto a la hora de conferir realismo y credibilidad tanto a los escenarios como a los personajes. Por ejemplo, un personaje gordo se mueve más despacio que otro pero transmite sensación de potencia, o bien en función del peso de un arma, el balanceo del personaje ha de ser diferente. Un movimiento de combate puede tener hasta 20 imágenes diferentes, mientras que un personaje estático tendrá 3. El resto de la animación es trabajo de programación. Curiosamente, sólo un 5% del total de las animaciones han sido realizadas con la tecnología de captura de movimiento en tiempo real, ya que el resto ha sido elaborado artesanalmente con LibSys, que ha permitido conseguir animaciones más espectaculares de una forma más fácil y en menos tiempo.

Al haber sido concebido como una película, Dark Earth no tiene personajes inmóviles: se mueven, cabecean, respiran, cambian de expresión. "El mayor reto ha sido crear suficientes animaciones para que todo esté vivo, con variaciones y diferencias que han hecho que la cantidad y la calidad sean lo más difícil", afirmaba Celine, "no hay animaciones iguales en dos personajes distintos".

26 minutos de cine animado

La animación más larga de un personaje dura unos ocho segundos, a diferencia de las secuencias cinemáticas que pueden llegar a rebasar el minuto. Olivier Billy–Maître y François Rimasson han realizado la gran mayoría de estas escenas, ayudados por varios colaboradores externos que se han ocupado de pequeños efectos. Con las imágenes brutas generadas en Silicon Graphics, ambos artistas implementan los efectos y transiciones entre escenas. Se trata en realidad de un arduo trabajo de postproducción en el que se han aplicado morphings, efectos 3D y 2D –estos últimos en los reducidos casos en los que la dificultad de realización 3D era supina–.

Para los distintos efectos se han empleado muy diversos programas, como 3D Studio para los efectos visuales, Adobe Premiere para la edición de vídeo, Elastic Reality para los morphing, y Photoshop y SoftImage para el retoque de imágenes. La utilización de un nuevo compresor de imágenes para estas secuencias cinemáticas, que suman un total de 26 minutos aproximadamente, ha permitido utilizar 65.000 colores en ellas.

Fantasía exótica

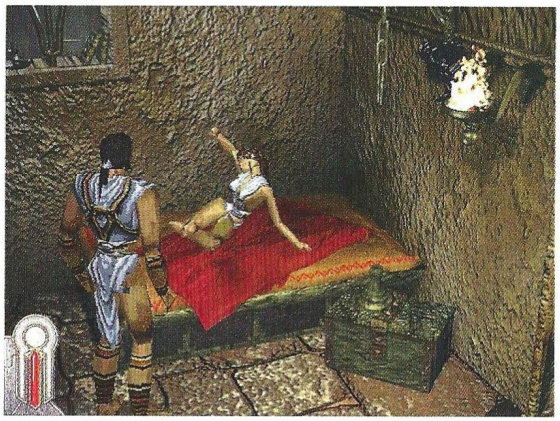
Algunas de estas secuencias ofrecen escenas de combate que fue necesario digitalizar mediante técnicas de captura de imagen en movimiento, con un total de 16 puntos por persona. La anécdota está en que sólo había una persona para realizar todos los movimientos en una misma secuencia en la que combatían dos personajes, por lo que el "actor" debía simular el combate con un mimo para después intercambiar con él los papeles recordando las posiciones. Cada personaje final tiene entre 60.000 y 100.000 puntos, lo que da una idea de la complejidad de estos modelos, que se han utilizado preferentemente por su apariencia más fantástica y exótica que la de modelos creados a partir de personas digitalizadas.

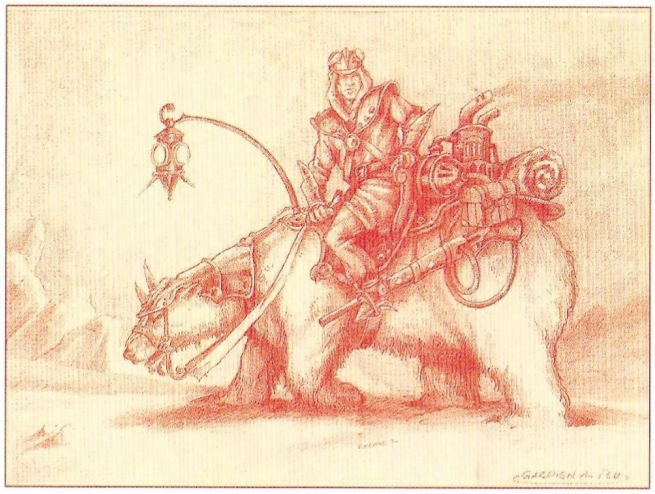
Cada personaje final tiene entre 60.000 y 100.000 puntos, lo que da una idea de la complejidad de estos modelos

Por supuesto, durante estas secuencias, se mantiene perfectamente la atmósfera del resto del juego, algo que se acentúa con la inexistencia de cortes entre el final de la secuencia interactiva y el principio de la cinemática. "Tomamos el punto de finalización de la secuencia en tiempo real como partida de la escena cinemática. Para atenuar la variación entre un ambiente y otro, se utiliza una lente diferente en la cámara empleada par la toma", explicaba Olivier.

DARK EARTH

Si todo va bien habrá un juego de rol de mesa basado en está creación, una colección de libros de fantasía e incluso una serie de televisión





La guinda de una atmósfera

Cuando ha sido necesario, Olivier y François han creado los efectos de sonido necesarios para sus escenas, pero el grueso de banda sonora, efectos de sonido y tratamiento de voces, ha estado a cargo de una única persona: Frederic Motte. Incondicional de los Simpson, este joven músico autodidacta –como casi todo el equipo de Dark Earth– quizá sea conocido por algunos como Moby, autor de las músicas de numerosas demos de Amiga (Sanity, Substance, Quartex) y de todas las músicas y efectos de los títulos anteriores de Kalisto. Sus preferencias musicales se decantan en favor del Heavy Metal y las guitarras con mucha distorsión, y algunas bandas sonoras como la de Batman y los Simpson. Domina la guitarra, el bajo, la batería y los teclados, aunque su instrumento favorito es el bajo.

Para Frederic, el sonido es un 50% de la atmósfera del juego, ya que debe aproximarse a la realidad lo más posible. En Dark Earth, cualquier cosa que sonaría en la realidad, tiene su fiel reflejo hasta extremos insospechados: los pasos sobre roca suenan distintos que sobre metal o roca húmeda. Partiendo de esta base, se han creado más de 1000 efectos de sonido para el juego y unos 50 minutos de música.

La música no está omnipresente en todo momento, sino que entra y sale cuando debe. "Una buena banda sonora es aquella que no se percibe como tal, sino como parte de la atmósfera del juego", define Frederic. Al entrar en una habitación puede haber entre 30 segundos y un minuto de música, para dejar después paso al silencio roto por los efectos de sonido y las voces. Éstas están tratadas al mismo nivel que lo estarían para el filme más potente de Hollywood, aunque no existe uso de ninguna tecnología específica tipo Dolby o QSound por excesivos requisitos de memoria.

Los módulos de sonido con calidad CD –no existen pistas de audio ni archivos MIDI–, suponen entre 30 y 40 MB de archivos, con más de 50 músicas diferentes –además de los efectos– que no conectan entre sí al pasar de una habitación a otra para no molestar al jugador y no romper la atmósfera.

Aproximación a Dark Earth

Después de conocer cómo se está creando Dark Earth, estamos en disposición de ofrecerte algunos datos interesantes acerca del juego. Por ejemplo que tiene unas 250 vistas o pantallas del Stallite Sparta, donde se desarrolla toda la acción, que hay más de 100 personajes todos ellos en 3D, que la animación es en tiempo real y suma un total que sobrepasa las 5000 animaciones, que hay cinco horas y media de diálogos y más de cuarenta de juego frente a 26 minutos de animaciones, y que saldrá simultáneamente localizado a cinco idiomas, entre ellos castellano, aunque con voces en inglés para todos ellos.

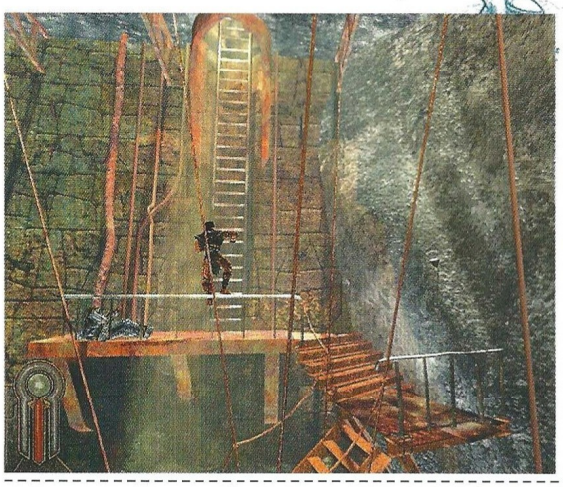
Además, dado que su concepción fue como un nuevo Universo, sobre el cual se ha creado el juego de ordenador, la idea y la concepción de Dark Earth ha gustado tanto a ciertas compañías –no en vano se hizo un estudio de la percepción del Universo de Dark Earth en todo el mundo– que, si todo va bien, habrá un juego de rol de mesa basado en esta creación, una colección de libros de fantasía, e incluso –sorprendentemente– una serie de animación para televisión que muy posiblemente esté lista para Septiembre de este año.

Un guiño al guión

Tratándose de una compañía pequeña, no está nada mal, y sobre todo da una idea del gran proyecto que han emprendido sin pretender "venderle la moto" a nadie. Todo el mundo sabe reconocer la calidad de lo que tiene delante. El argumento, del que poco queremos desvelar por

el momento, ronda en torno al intento de asesinato de la Gran Predicadora de Sparta. Cuando el protagonista, Arkhan –Guardián del Fuego–, intenta evitarlo, es envenenado con una sustancia que produce en él el comienzo de una horrible mutación. Sus amigos y seres queridos le rechazan, y pronto se convierte en un proscrito en busca de una cura. Pero a medida que lo hace, descubrirá algo que está más allá de su imaginación…

Muy pronto te daremos más información acerca de Dark Earth, una impresionante aventura con ciertos tintes de rol y un fuerte componente de acción –habrá un modo fácil para quien quiera evitar densos combates–. El lanzamiento de este ambicioso proyecto está previsto para el mes de Abril, pero de momento, ya conoces gran parte de sus apasionantes entresijos.



CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo así como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD JUEGOS DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNO. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

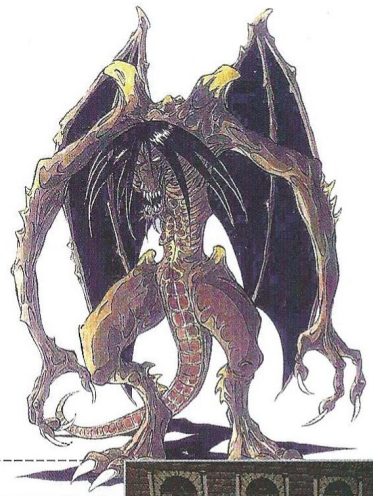
OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
E-MAIL: prix@bitmailer.net
SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

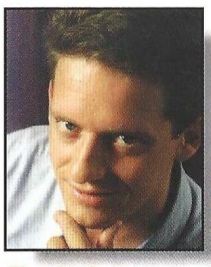
DARK EARTH

Kalisto, creadores de Dark Earth "Nuestro lema es conquistar con honor"



Nightmare Creatures

Pocas compañías creadas por un joven de 19 años llegan a ser la prometedora firma que es hoy día Atreid Concept, consolidada poco a poco a la sombra de grandes nombres del sector. Menos son las veces, que tras haber vendido la compañía, el joven es capaz de recomprarla años después.



Nicolas Gaume, presidente de Kalisto

Kalisto Technologies

En Octubre de 1990 Nicolas Gaume fundó Atreid Concept, una compañía de software ubicada en Burdeos cuyo nombre estaba basado en la Casa Atreides, de la obra de Frank Herbert, Dune. El lema de los Atreides es "Conquistar con honor", algo que Nicolas y su equipo comenzaron a hacer realizando conversiones de juegos a Macintosh, obteniendo así la confianza de compañías como Ubi Soft, Electronic Arts o Loriciel. Al mismo tiempo se perfeccionaba y consolidaba una tecnología propia que más adelante, se convertiría en LibSys.

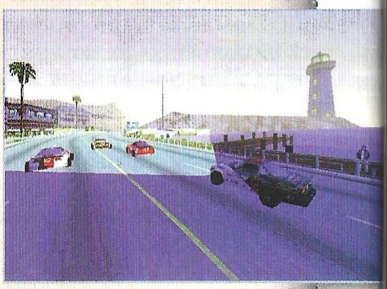
Dos años más tarde, en 1992, Atreid Concept creó la marca Kalisto para publicar sus propios juegos de Mac y PC. Impresionados por la tecnología exclusiva y las ideas de Atreid, los señores de Apple decidieron invertir dinero en la joven compañía. Es entonces cuando nace realmente LibSys, un sistema de creación multiplataforma (PC, Mac y consola), que hoy día sigue creciendo.

Entre 1994 y 1996, Atreid Concept se consolida con su incursión en el mundo del CD-ROM y la cada vez mejor tecnología de desarrollo propio que utiliza para la creación de sus productos. Simplificando la distribución internacional, Atreid Concept pasa a formar parte del Grupo Pearson, convirtiéndose así en Mindscape Bordeaux. Durante estos dos años refuerzan su estructura económica y llevan LibSys hacia un nuevo mundo: el CD-ROM. En esta época crearon, entre otros títulos, Pac-In-Time, Savage Warriors y Al Unser JR Arcade Racing.

A finales de 1996, en el mes de Noviembre, tras seis años de investigación, desarrollo y experiencia, Nicolas Gaume decide recomprar la compañía para tomar sus propias decisiones editoriales y elecciones tecnológicas. Hoy, Kalisto consta de un joven equipo de 70 personas cuya media de edad está en los 26 años, un grupo que dedica todos sus apasionados y entusiastas esfuerzos a los títulos actualmente en desarrollo: Dark Earth, Nightmare Creatures y Ultimate Race. En su mayoría, los miembros de Atreid Concept son aficionados a la ciencia ficción, a los cómics de autores como Moebius y Jodorowsky, al anime, a diversos juegos de rol, y por supuesto, a los videojuegos en todas sus formas y formatos. Lo realmente impresionante de este equipo es que funcionan como tal, sin protagonismos de nadie sobre nadie, independientemente de lo que haga cada uno. Todos y cada uno de ellos tienen un contagioso brillo en la mirada cuando hablan de sus "criaturas". Se respira un ambiente de cordialidad auténticamente difícil de encontrar en un grupo tan grande, sobre todo teniendo en cuenta la velocidad a la que están trabajando estos días para tener listo Dark Earth en la fecha prevista.

El equipo de Dark Earth al completo

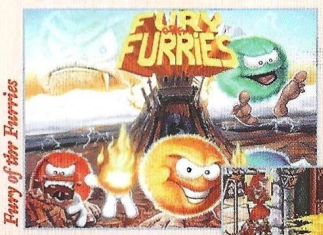
Ultimate Race



Productos en desarrollo:
Nightmare Creatures es un juego de acción y combate que transcurre en un mundo oscuro lleno de monstruos y peligros. Aunque inicialmente saldrá para PlayStation, más tarde habrá una versión PC. Ambas estarán basadas en LibSys, la poderosa herramienta de desarrollo propio de Atreid Concept. El entorno 3D y la calidad gráfica de este título no tendrán nada que envidiar a otros.

Ultimate Racing será un juego de carreras de coches para PC con circuitos increíblemente realistas, un sencillo control del vehículo que no impedirá la realización de trompos, derrapes y similares, y un nivel de acción trepidante que se podrá ver en diferentes modos de juego: contrarreloj, checkpoints, primero en la meta...

Productos desarrollados por Atreid Concept con la marca Kalisto:
Tinies, Cogito, S.C. Out, Breakline, Pac-In-Time, Fury of the Furries, Savage Warriors, Al Unser JR Arcade Racing.



Fury of the Furries

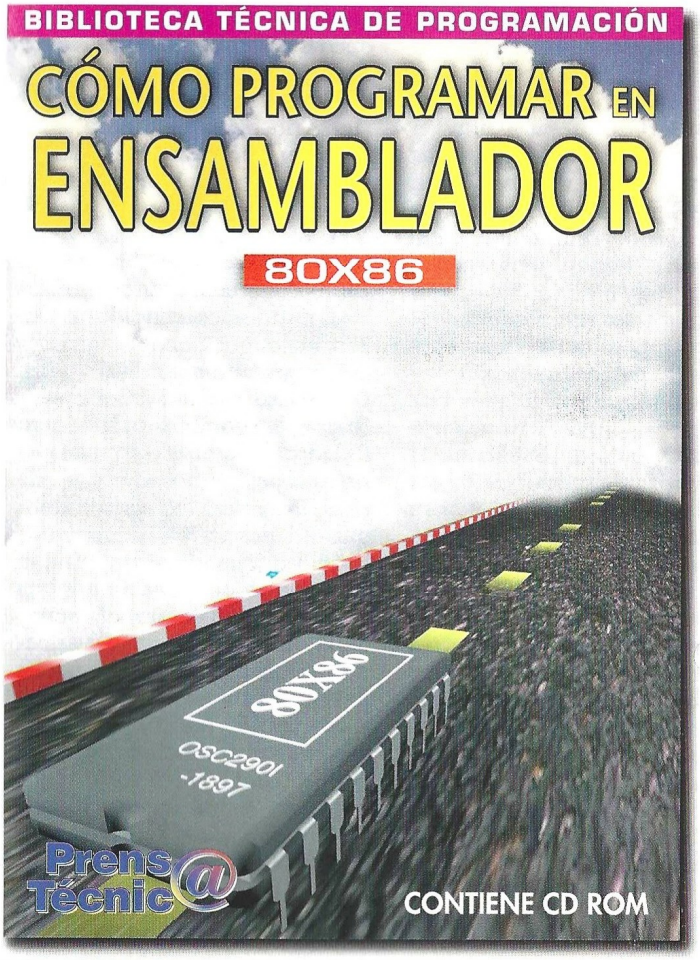
Breakli

Savage Warriors

¡El libro que estabas esperando!

CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR

Si te gustó "Cómo programar tus propios juegos" no te pierdas este título. La solución definitiva y completa para aprender a programar en ensamblador de una vez por todas. Con multitud de ejemplos documentados para practicar desde el primer momento. El ensamblador dará alas a tu creatividad. A partir de ahora ya no habrá excusas para no hacer efectos y rutinas que, en otros lenguajes, serían imposibles de realizar con la misma velocidad de ejecución. El primer paso para ser un profesional comienza aprendiendo ensamblador.

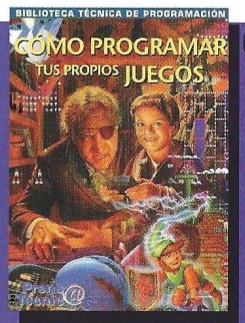


INCLUYE:

- LOS REGISTROS, LA MEMORIA, PERIFÉRICOS, INTERRUPCIONES, LA BIOS, ETC. NO SERÁN ALGO DESCONOCIDO NUNCA MÁS
- CONCEPTOS BÁSICOS, INSTRUCCIONES, DEPURADO, MACROS, ETC.
- APRENDA LOS SECRETOS DE LA PROGRAMACIÓN EN ENSAMBLADOR
- IDEAL PARA PRINCIPIANTES Y NIVEL MEDIO
- CONOCIENDO ENSAMBLADOR SERÁ CAPAZ DE APRENDER Y COMPRENDER FÁCILMENTE CUALQUIER OTROS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN
- FAMILIARÍCESE CON LOS TÉRMINOS QUE UTILIZAN LOS EXPERTOS
- TODO EXPLICADO DE UNA FORMA SENCILLA Y CLARA
- EL LENGUAJE DE ACCESO AL HARDWARE, DE LOS PROGRAMADORES DE DEMOS Y JUEGOS

Junto con el libro se incluye un CD-ROM con todas las herramientas necesarias para comenzar a dar los primeros pasos en la programación en ENSAMBLADOR. Estas herramientas se dividen en:

- EJEMPLOS DE PROGRAMACIÓN
- EDITORES HEXADECIMALES
- DESENSAMBLADORES Y DEPURADORES
- CÓDIGO Y RUTINAS
- EDITORES DE TEXTO
- DOCUMENTOS E INFORMACIÓN
- UTILIDADES
- ENSAMBLADORES
- Y MUCHOS MAS



LIBRO + CD ROM POR SÓLO 2995 PTAS.

Nº1 AGOTADO EN QUIOSCOS

EXCLUSIVO VENTA POR CORREO

El primer título de la colección se agotó en los quioscos a las pocas semanas de su aparición.

Si te quedaste sin él puedes solicitarlo por correo o teléfono según se indica en el cupón de la parte inferior.

RESERVA TU EJEMPLAR EN EL QUIOSCO ANTES DE QUE SE AGOTE.

OFERTA DE LANZAMIENTO: LIBRO + CD-ROM POR SÓLO 2.995 ptas.

Edita: Prens@ Técnic@

Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 413.55.77 o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de 9 a 14 y 15:30 a 19h.

Deseo que me envíen:
- ☐ CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.
- ☐ CÓMO PROGRAMAR TUS PROPIOS JUEGOS por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.
- ☐ LOS DOS LIBROS POR SÓLO 4995 + 450 ptas. gastos de envío.

Nombre y apellidos ..... Domicilio ..... Población .....
Provincia ..... CP ..... Fecha de nacimiento ..... Profesión .....

FORMA DE PAGO

☐ Talón a PRENSA TÉCNICA ☐ Contra-reembolso
☐ Giro postal nº ..... de fecha .....
☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA nº ☐ AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ..... Nombre del titular, si es distinto .....

Firma,

Rellena este cupón y envíalo a:
PRENSA TÉCNICA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid.

Venderás tu alma por jugarlo

Diablo

Después de muchos imprevistos y retrasos, por fin ha llegado Diablo, una de las producciones más soberbias que han salido este año. En Noviembre del año pasado te hablábamos de algunas de sus excelencias, ahora te las contamos todas.

Con la misma existencia y el Ser, nació el Gran Conflicto: una eterna batalla entre la Luz y la Oscuridad. Ángeles y Demonios luchaban a través del tiempo y el espacio transgrediendo a veces el tejido mismo de la realidad. Los Demonios, dirigidos por sus Tres Grandes Señores –Mephisto, Señor del Odio, Baal, Señor de la Destrucción, y Diablo, Señor del Terror–, querían la anarquía y el caos, mientras que los Ángeles defendían el Orden establecido.

A pesar de los constantes avances y retrocesos de ambos bandos, el Gran Conflicto parecía condenado a un empate eterno, pero en un momento dado, ocurrió algo que cambió el curso de las cosas: el nacimiento del Hombre. Esta singular criatura poseía la habilidad única en la Creación de escoger entre el Bien y el Mal, por lo que ambos bandos decidieron que aquello definiría el resultado de la batalla.

Los pobres mortales

Ángeles y Demonios llegaron al mundo de los mortales en lo que se conoce como la Guerra del Pecado. Disfrazados mientras viajaban entre los hombres, unos y otros intentaron ganar a los mortales para sus respectivas causas. Pero pronto los Demonios descubrieron que el hombre respondía mejor a la fuerza bruta que a la coacción sutil, y se desató una encarnizada lucha en la que el único perdedor fue la raza humana.

Tiempo después, los Demonios Menores, atónitos ante el descuido de sus Señores de sus deberes en los Infiernos y para con el Gran Conflicto, se rebelaron y exiliaron a sus Amos al plano mortal. Los Ángeles, que se habían unido a una orden secreta de hechiceros denominada Vizjerei, crearon unos cristales para contener la esencia de los Señores Demonios, y ayudados por los mortales aprisionaron a los tres seres malignos para librar a la Humanidad de su azote.

El día de la Bestia

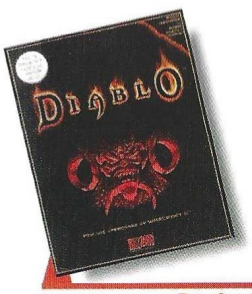
Mucho tiempo más tarde en la aldea de Tristam, perteneciente al reino de Khanduras, gobernado por el rey Leoric, comienzan a suceder cosas extrañas. Algo después, el rey se transforma en una vil sombra de lo que era, su mano derecha, Lazarus, manipula como quiere al soberano, y desatando la catástrofe, Albretch, hijo de Leoric, desaparece en el Monasterio de Tristam.

Se dice que este lugar está habitado por criaturas de la Oscuridad, y de hecho, nadie se atreve a salir por las noches. Casi toda la población ha huido, y los que quedan, viven atemorizados día y noche. Los héroes no cesan de llegar procedentes de los más distantes rincones del mundo, pero ninguno de ellos vuelve jamás de las catacumbas del Monasterio.

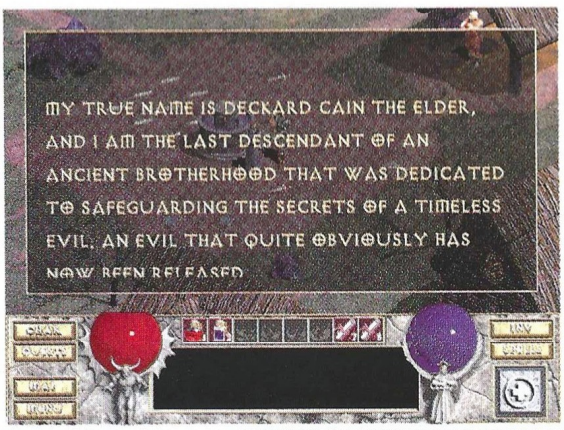
Tres visiones del mundo

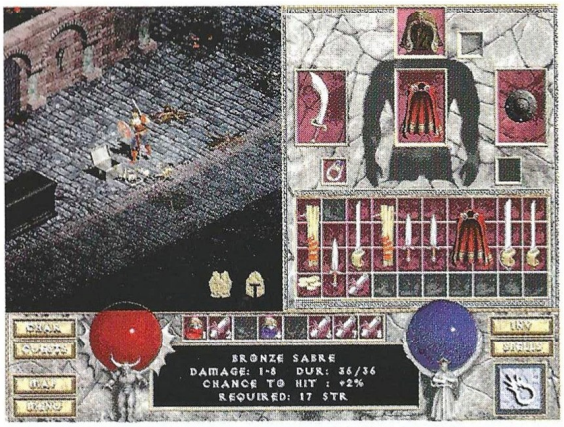
En este momento entre en escena el jugador, con uno de los tres personajes que puede elegir para enfrentarse al final a Diablo. Un Guerrero, un Hechicero o una Rogue –un combinado femenino de ladrona y arquera–, son las posibles opciones. Cada uno de ellos tiene una habilidad única que no poseen los demás, una habilidad que de una forma u otra les proporciona una cierta ventaja en su aventura. El guerrero puede reparar armas y armaduras, el hechicero recarga bastones, y la rogue desactiva trampas.

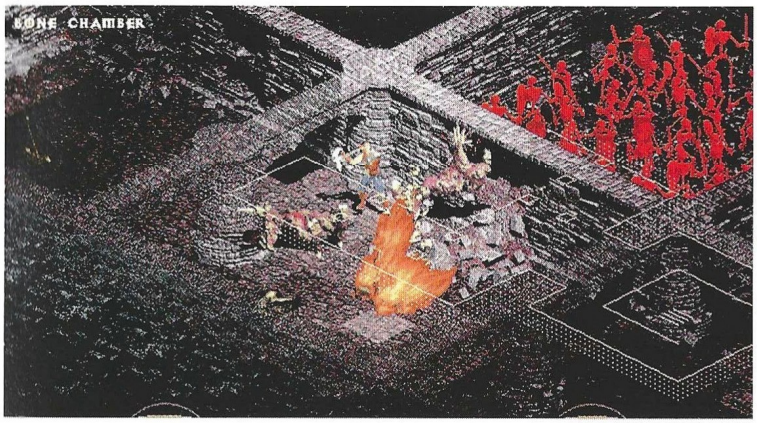
Lejos de lo que se podría pensar, el juego no está perfectamente equilibrado para todos ellos, con lo que jugar con uno u otro impone enormes diferencias a la hora de definir una estrategia



Precio: 8.995
Requerimientos : Pentium 60 MHz, 8 MB de RAM (16 MB para Multijugador), Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Blizzard
Distribuidor: Ubi Soft







de combate y avanzar por los niveles de Diablo. Quizá sea más fácil llegar al final con un guerrero que con un hechicero, pero también es cierto que hay hechizos cuya potencia desafía a la mejor de las armas.

Rol para todos

Para aquellos que todavía no lo sepan, Diablo es un juego de rol, pero no uno de esos juegos especializados que no hay quien entienda y que parecen estar reservados para roleros de profesión, sino una atractiva invitación para que cualquier jugador se acerque por primera vez al mundo del rol sin tener que romperse la cabeza intentando almacenar cientos de datos.

Sus grandes estandartes son que se juega en tiempo real –algo poco usual en estos juegos–, sólo con el ratón –que de por sí conlleva una sencillez de manejo–, en un entorno 3D –ofreciendo una clara visión de la acción en todo momento–, y que ofrece toneladas de acción con un mínimo pero importante componente estratégico –lo que lo distancia definitivamente del juego de rol clásico–.

666 juegos en uno solo

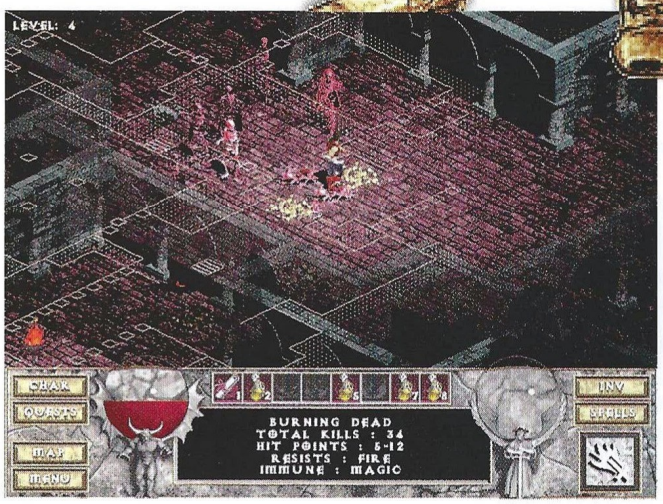
Además de lo anterior, los elementos que convierten a Diablo en un producto cuasi único, son la generación aleatoria de los niveles cada vez que se empieza una partida –mapeado, monstruos y objetos–, amén de la posibilidad de acceder a un modo multijugador.

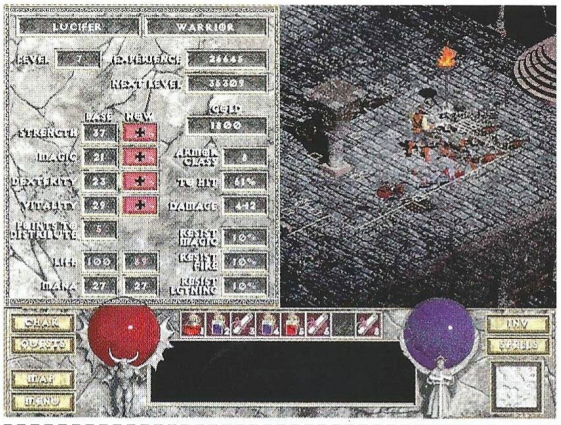
En cuando a los niveles aleatorios, manteniendo un cierto grado de coherencia con determinados personajes y objetos clave del guión, es la segunda vez en la historia de los juegos de rol por ordenador que esto se produce –al menos que seamos capaces de recordar–. La primera y única vez fue con Dungeon Hack, un juego de SSI que siempre generaba los niveles de forma aleatoria. Respecto al factor multijugador, y de nuevo según recordamos, la primera y única vez fue Bloodwych, que permitía jugar a dos personas con la pantalla dividida.

Battle.net

En cualquier caso, Diablo eleva ambos aspectos hasta límites insospechados, sobre todo la opción multijugador. Se puede jugar bajo todos los sistemas de conexión habituales –red, conexión directa, módem e Internet–, pero es definitivamente en el juego por Internet donde Diablo adquiere una importancia especial, alcanzando una potencia inusitada.

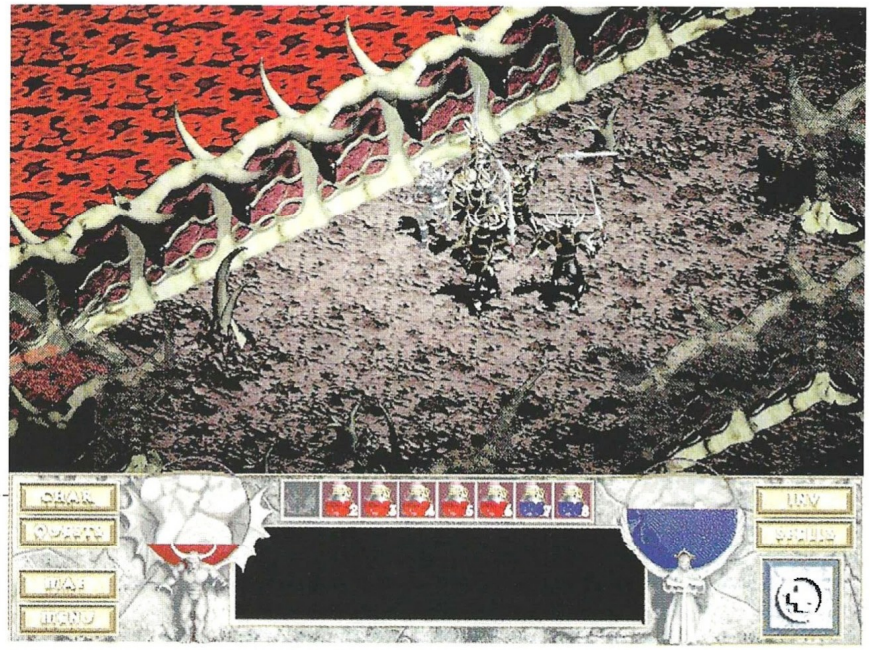
Blizzard, habiendo visto el tremendo éxito de Warcraft II y otros juegos vía Internet a través de servidores y programas de pago, ha tenido la deferencia con sus jugadores de crear un servidor único y especial para Diablo: Battle.net. Allí, entre otras cosas, se puede conversar con otros jugadores, obtener





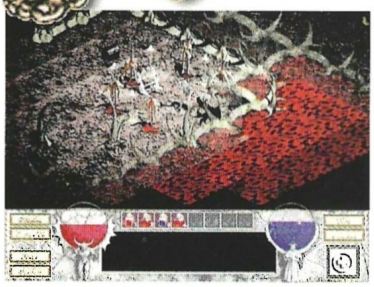
El jugador puede elegir entre un Guerrero, un Hechicero o una Rogue para enfrentarse a Diablo

Los diferentes niveles del juego están habitados por más de 100 clases de enemigos, entre ellos el propio Diablo



soporte técnico, y por supuesto jugar a Diablo con gente de todo el mundo.

Hay varias cosas muy en favor de Battle.net. En primer lugar, es gratuito, con lo que se paga únicamente la llamada local al proveedor de Internet. Segundo, no es necesario llevar a cabo una compleja configuración de parámetros de módem e Internet para poder acceder a este servidor: Diablo se ocupa de todo, detectando el sistema de conexión instalado en el equipo y haciéndose cargo de toda la gestión de información. Es un sistema de "pulsar y jugar" puro, fácil y cómodo.



Minuciosa elaboración

Todo esto no tendría sentido si el juego fuese exactamente igual cada vez que entra en él un determinado número de jugadores, pero en función de la cantidad de los mismos, Diablo creará más o menos monstruos y diversos niveles de dificultad para jugadores inexpertos y veteranos. Hay que reconocer que todo está calculado al milímetro, sin fallos.

Lo que sí se puede encontrar como defecto con Diablo es la necesidad de dos juegos originales para poder jugar en condiciones una sesión multijugador, ya que una sola copia permite instalar una especie de versión shareware con la que sólo se pueden jugar un par de niveles, y siempre con el guerrero. En Estados Unidos esto no supone un problema excesivamente preocupante, ya que el precio del juego ronda las 5000 pesetas, pero aquí, desde luego, es otro cantar.

El truco es...

Cuando te ataquen varios enemigos a la vez, huye hacia una zona "limpia" para enfrentarte a ellos poco a poco. No te enzarces en combates multitudinarios. A partir de cierto momento, es vital conseguir dinero para comprar pociones de curación y energía en la ciudad. Vuelve a Tristam constantemente a por ellas utilizando un hechizo de 'Town Portal'. La partida salvada tiene extensión .SV

La inteligencia artificial ha experimentado un importante avance en relación con Warcraft II, la anterior producción de Blizzard

Desde Warcraft II, anterior producción de Blizzard que salió en España poco antes que Diablo, se detecta un importante avance en el desarrollo de la inteligencia artificial del juego. En el caso del título que nos ocupa, se nota que todo está enfocado a crear el mayor desafío posible para el jugador de cualquier nivel, algo que rara vez suele ocurrir.

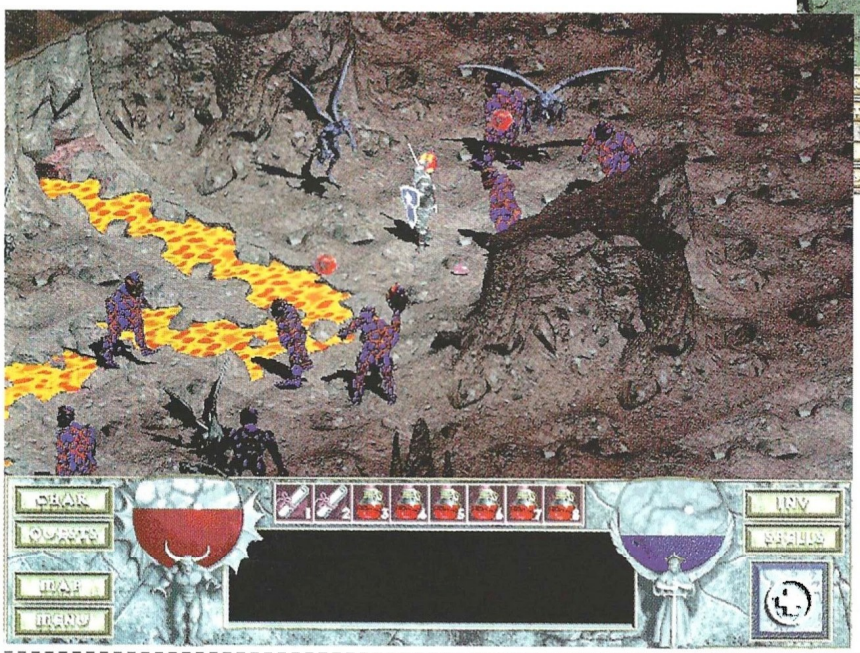
Laberintos inteligentes

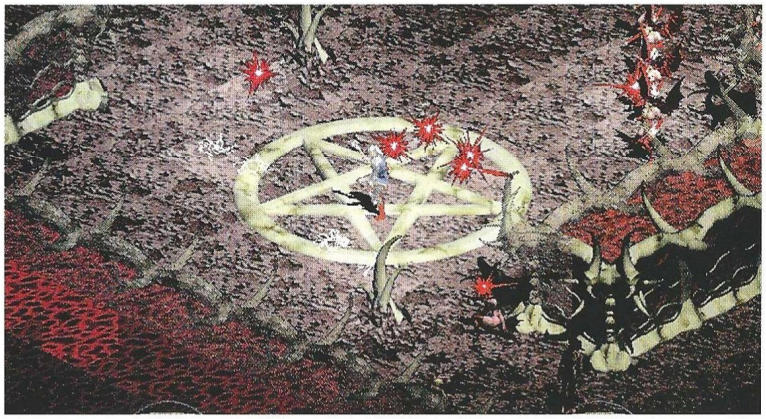
Diablo ofrece un total de 16 niveles más dos accesorios que no están catalogados como niveles, pero que de por sí son igual de largos y difíciles que cualquiera de los demás. El jugador tendrá que ir avanzando realizando pequeñas misiones para diferentes personajes del juego, con lo que obtendrá experiencia, dinero y objetos que le permitirán mejorar hasta conseguir ser un contrincante digno de Diablo.

Todos ellos están habitados por las más de 100 clases de enemigos que se pueden encontrar en el juego, desde simples esqueletos y murciélagos a peligrosos demonios y el mismísimo Diablo. Enfrentarse a cada uno de ellos impone una cierta estrategia, así como la necesidad de poseer un determinado nivel de experiencia o habilidades suficientes para tener éxito.

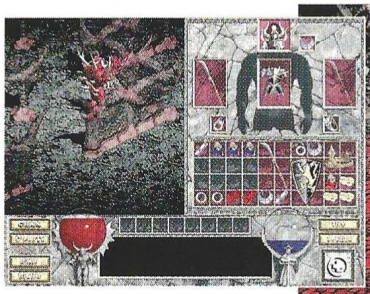
Por ejemplo, hay unas criaturas que te atacarán con arco y flechas. Conscientes de que en un combate cuerpo a cuerpo no conseguirán grandes resultados, estos seres huirán del jugador cuando intente atacarles, y casi la única forma de matarlos es arrinconándolos para que no puedan escapar. Otros en cambio, son cobardes y sólo se atreven a atacar en grupos, con lo que si uno muere, el resto huirá para reagruparse.

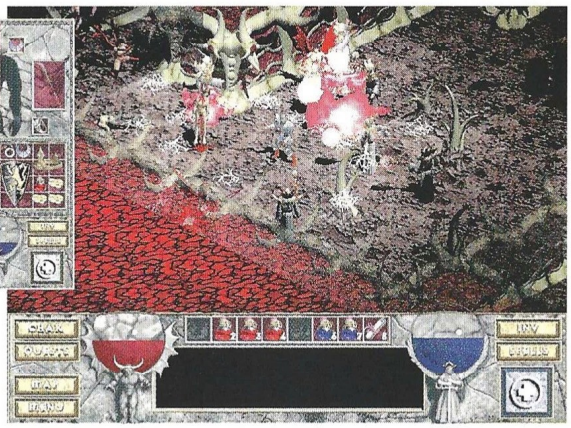
Esto demuestra la existencia de un cierto grado de inteligencia artificial: por el hecho de ser monstruos, no tienen que ser tontos.

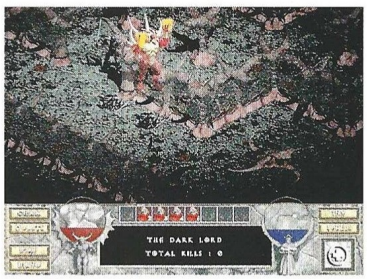


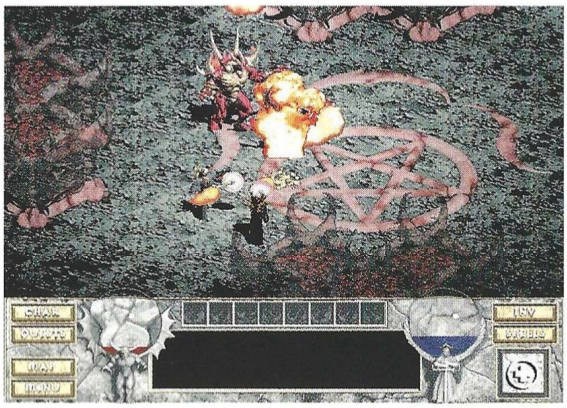


Adentrarse en el Monasterio de Tristam acompañado por otros tres aventureros es una experiencia única difícilmente repetible









El rostro del Terror

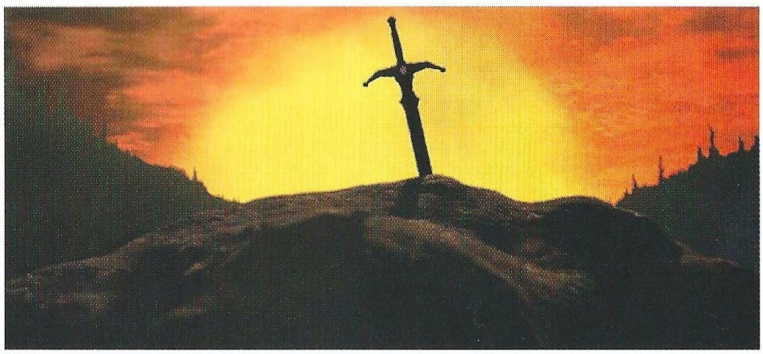
La perspectiva de que Diablo hace gala es una isométrica con transparencias para que el jugador no se pierda nada, un sistema grato de utilizar ya que permite movimiento en cualquier dirección de los cuatro ejes ofreciendo una visión del entorno reducida por el foco de luz que rodea al personaje. Para casos en que sea necesario, se ha implementado también una tecla de zoom que posibilita un primer plano del personaje y la acción que se produce a su alrededor.

La calidad de los gráficos es SVGA, tanto para los escenarios como para objetos y monstruos, que coronada por una banda sonora inquietante y unos magníficos efectos de sonido, crean una atmósfera única que bien merece la pena disfrutar a oscuras. Los efectos visuales no son pocos, y si por ejemplo lanzas una bola de fuego, el resplandor que genera se verá en pantalla durante su recorrido hasta el objetivo.

Un relativo inconveniente es que Diablo está en inglés, a excepción del manual, lo que quizá pueda impedir a algunos disfrutar de la riqueza de la historia así como de los diálogos con los diferentes personajes, en ocasiones vitales para conseguir el éxito sobre el Señor del Terror.

Globalmente, Diablo responde a las expectativas que cualquiera hubiera podido hacerse sobre él, superándolas incluso en algunos aspectos. Además de ofrecer muchas horas de juego, su rejugabilidad es enorme debido a las variaciones vitales entre las tres clases de personajes, y gana mucho gracias a las posibilidades de juego en red en cualquiera de sus variaciones. Este último factor multiplica adictividad y jugabilidad, ya que adentrarse en el Monasterio de Tristam acompañado por otros tres aventureros, es una experiencia única difícilmente repetible.

Un interfaz sencillo para todo –objetos, personaje, hechizos– y la facilidad de manejo, crean un poderoso atractivo para cualquier tipo de jugador, que no necesitará una experiencia previa en juegos de rol para hacerse enseguida con Diablo. El enfrentamiento final con el Señor del Terror es apoteósico. Diablo te aguarda bajo el Monasterio de Tristam...



Calificación

Diablo

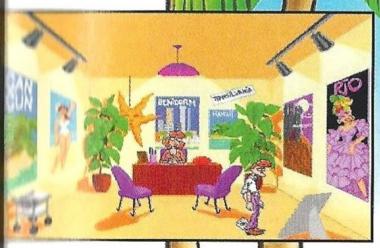
Pros: De principio a fin, Diablo rebosa calidad por todas partes. Es jugable, adictivo, los gráficos y efectos visuales no tienen tacha, la banda sonora recalca una atmósfera inquietante y las opciones multijugador lo convierten el en juego de rol más potente en este aspecto. Cualquiera puede acercarse a Diablo sin experiencia previa.

Contras: Todo el juego está en inglés, y es necesario tener dos originales para poder jugar en condiciones óptimas una partida multijugador vía módem, serie o red. Sólo se puede salvar una partida.

ALFRED PELROCK

EN BUSCA DE UN SUEÑO

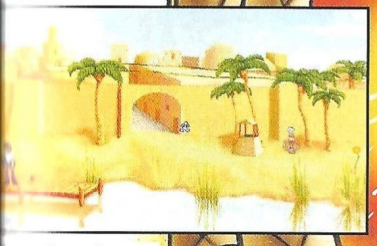
YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 2995 ptas



TEXTOS, DIÁLOGOS VOCES EN CASTELLANO.

MÁS DE 60 PANTALLAS DIFERENTES CON DECENAS DE DIBUJOS.

PERSONAJES INTERACTIVOS SORPRENDENTES Y GENIALES.



EL GUIÓN MÁS DIVERTIDO DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO.

PC CD ROM

REQUERIMIENTOS: PC 486 ó superior • 8 MB RAM • Lector de CD-ROM • Compatible MS DOS y Windows 95

Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 413.55.77 o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de 9 a 14 y 15:30 a 19h.

Deseo que me envíen: ☐ ALFRED PELROCK (EN BUSCA DE UN SUEÑO) por 2995 + 350 ptas. gastos de envío.

Nombre y apellidos .....Domicilio.....Población.....
Provincia .....CP .....Fecha de nacimiento .....Profesión .....

FORMA DE PAGO

☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso Firma,
☐ Giro postal nº .....de fecha.....
☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA nº ☐ AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta .....Nombre del titular, si es distinto .....

Rellena este cupón y envíalo a:
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15,1ºD
28043 Madrid.

Psicopatía interactiva

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

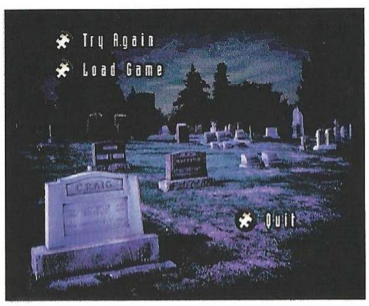
La secuela del conocido juego de Roberta Williams, pionera del género de horror en Sierra, se perfila como la aventura para adultos más espeluznante y salvaje que ha salido en mucho tiempo. Digno de un expediente X, el guión lleva al ordenador imágenes que nunca antes se habían visto en un juego.

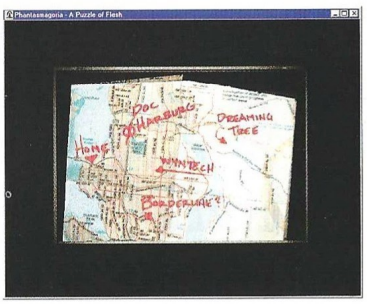
En primer lugar, una recomendación muy seria, Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh, debe ser jugado completamente a oscuras, en soledad, y con el sonido a un volumen aceptable. De jugarlo en otras condiciones diferentes, este título pierde mucho, y el jugador no sentirá la palpitante atmósfera que se crea cuando se adentra a ciegas en el mundo de Curtis Craig.

El protagonista de esta nueva entrega de Phantasmagoria es un joven llamado Curtis Craig que en el pasado, tuvo serios problemas mentales y estuvo sometido a tratamiento en un institución mental. Ahora trabaja en Wyntech, al igual que su padre en el pasado, una compañía dedicada al desarrollo de fármacos y productos químicos.

Relaciones tormentosas

Junto a él, trabajan también sus únicos amigos y enemigos conocidos: Bob, un trepa que se pasa el día poniendo en evidencia a Curtis para conseguir un ascenso –todos le odian–; Therese, una loba sadomasoquista cuyo único deseo es devorar al joven –tuvo una aventura de una noche con él y quiere más–; Trevor, el mejor amigo de Curtis que por añadidura es homosexual y está en el fondo enamorado de su compañero –éste por su parte tampoco parece demasiado disgustado con la idea–; Jocelyn, una chica un poco ñoña locamente enamorada de Curtis que rápidamente se convierte en su amante; Tom, el jefe directo de todos ellos, un hombre apacible que cae bien a todo el mundo y que además tiene a Curtis como su mejor empleado; y por último y por encima de todos, está Paul Warner, presidente de Wyntech y protector de Curtis por causas desconocidas.



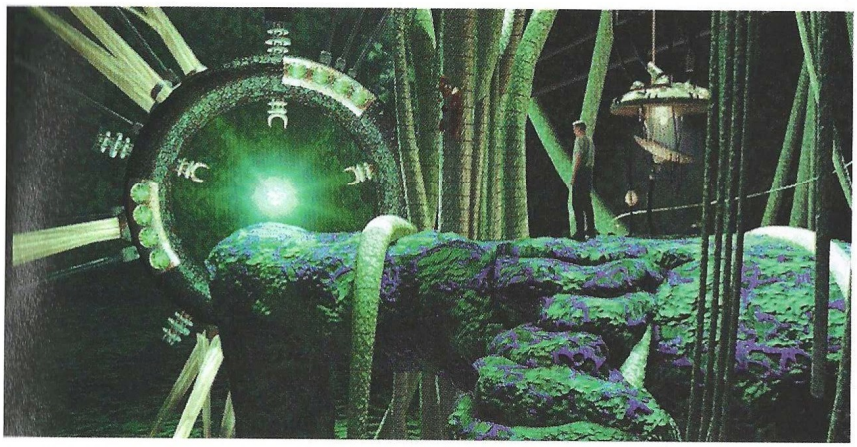


El horror desencadenado

Las pesadillas de tormentosos recuerdos asaltan a Curtis a diario, y pronto se convierten en alucinaciones que aparentan ser reales. La mañana siguiente a la noche en que Jocelyn y el joven se convierten en amantes, Bob es brutalmente asesinado en el puesto de trabajo de Curtis: alguien le ha golpeado, abierto en canal, y grapado la boca. La policía comienza a sospechar del joven, ya que descubre que ambos competían por un ascenso y Curtis manifiesta abiertamente que no se llevaba bien con la víctima.

Las alucinaciones, los recuerdos y los crímenes se suceden uno tras otro. El pobre Curtis, sobrepasado por los acontecimientos, se mete en una tortuosa relación con Therese mientras Trevor le ayuda a descubrir qué ocurre en Wyntech y Jocelyn se vuelve loca intentando estabilizar su relación con Curtis. A pesar del rechazo que tiene hacia los psiquiatras, el joven no tiene más remedio que acudir a uno. Las cosas se van complicando más y más hasta que Curtis recupera su pasado y descubre la verdad, en un terrorífico y prolongado clímax que alcanzará su punto álgido en medio de una aterradora pesadilla alienígena.

Precio: 8.975
Requerimientos : Pentium 75 MHz, 12 MB de RAM, 16 MB de Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

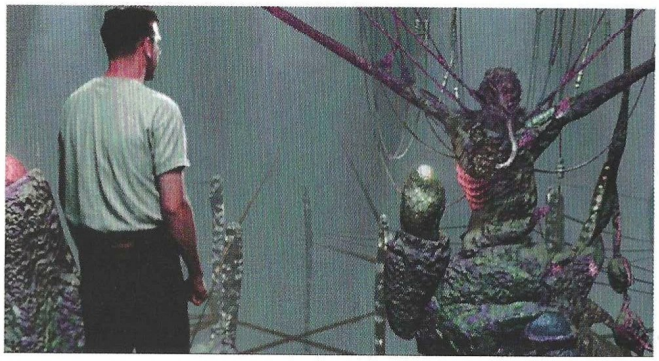


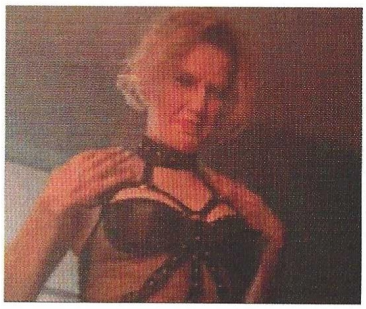
El clímax del juego alcanzará su punto álgido en medio de una aterradora pesadilla alienígena

Equilibrio aceptable

El cómo se hila todo esto de forma coherente, se descubre jugando a Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh, aunque hay que reconocer que cuando el elemento alienígena hace aparición, el juego pierde bastantes puntos, ya que se espera algo más sobrenatural y esotérico. En cualquier caso, las imágenes y la banda sonora del juego logran calar profundamente en la sensibilidad del jugador.

Mucho más evolucionado que el ahora primitivo Phantasmagoria –en su día una abrumadora novedad–, A Puzzle of Flesh ofrece vídeo en tiempo real combinado con imágenes fotorealistas de muy alta calidad. Como suele ocurrir en estos casos, surge la duda de qué proporción hay de juego con respecto al volumen de película. Pues bien, el equilibrio se mantiene de forma bastante aceptable, aunque en ocasiones la repetición de determinadas secuencias del protagonista realizando el mismo acto de forma casi mecánica resulte un poco tediosa. Por fortuna estas secuencias se pueden abreviar pulsando el botón del ratón, si bien esto no es demasiado recomendable ya que podría perderse una jugosa secuencia de horror o sexo.





No apto para menores

Ciertamente está bien escrito: sexo. En A Puzzle of Flesh hay sexo de diversas tendencias en numerosas ocasiones, al igual que mucha sangre, vísceras y escenas que pueden parecer deleznables a muchas personas. Para evitar esto, existe la posibilidad de activar una opción del juego que restará "intensidad" a las secuencias e imágenes, aunque para eso, mejor no comprar este título y adquirir otro menos "salvaje". Por seguridad del posible acceso de menores al juego o a las partidas salvadas, existe una opción de protección mediante password que impedirá a cualquiera que no lo conozca empezar siquiera una partida.

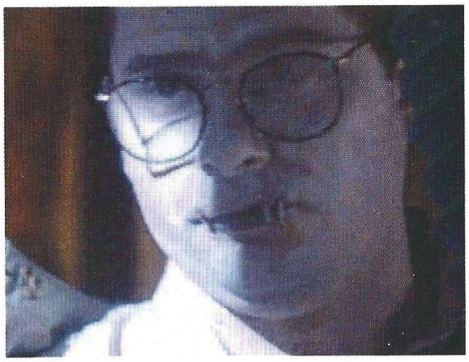
El interfaz se ha simplificado al máximo en la medida de lo posible, existiendo un cursor que cambia de aspecto cuando

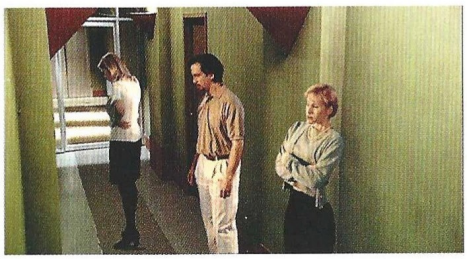
El truco es...

No olvides salvar la partida muy cerca del final, ya que hay dos opciones para terminar el juego. Para salir de casa de Curtis al principio, necesitas recuperar la cartera que hay bajo el sofá: coge a Blob –el hámster– y mételo bajo el sofá. Para atraerle emplea la barra de chocolate. No olvides mirar el correo y recopilar todas las fotografías Polaroid que encuentres.

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

A Puzzle of Flesh ofrece vídeo en tiempo real combinado con imágenes foto-realistas de muy alta calidad

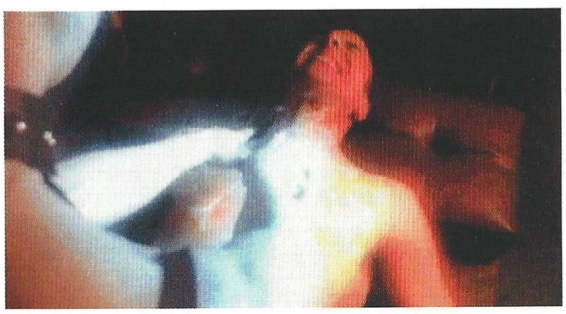


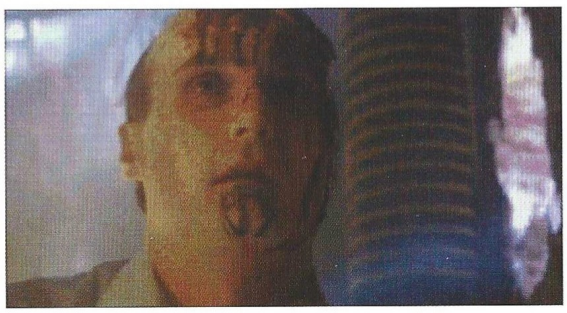


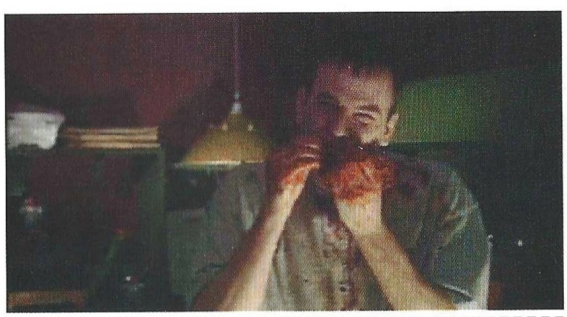
anteriormente de soledad y oscuridad. El guión supera con mucho cualquier expectativa que se pudiera tener acerca del contenido del juego, aunque –y esto es una opinión personal– la introducción del factor alienígena lo estropea todo un poco. A pesar de ello, sigue mereciendo la pena jugar la gene-

se encuentra sobre determinadas zonas, y un inventario con múltiples funciones. Por ejemplo, si se quiere hablar con un determinado personaje sobre un tema en concreto, basta con seleccionar el objeto que se posea y que esté relacionado con el asunto, y pulsar con él sobre el personaje en cuestión.

rosa cantidad de horas que ofrecen los cinco CD's de los que se compone A Puzzle of Flesh. El nivel de dificultad no es excesivo, aunque quizá a algunos ju-







gadores les resulte inverosímil en cierta medida el tener que hacer cosas que jamás habían hecho en otros juegos.

Finalmente, destacar el único punto negativo del juego: una vez más nos encontramos con un juego totalmente en ingles, con los inconvenientes que ello trae consigo.

Globalmente, Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh es una experiencia intensa, genial sobre todo si se juega en las condiciones ya mencionadas

Calificación

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

Pros: La atmósfera de este título es única si se juega en las condiciones idóneas, provocando en el jugador los mismos sobresaltos que sufriría en el cine. El guión es muy bueno, y la interpretación de los actores no deja nada que desear. Muy jugable y apetecible para quien guste del género del horror con sangre, sexo y violencia.

Contras: Como contrapartida a todo lo anterior, A Puzzle of Flesh está completamente en inglés, con el problema añadido de que no tiene un mísero texto de pantalla en forma de subtítulos, con lo que además de conocer este idioma, hay que tener buen oído para entenderlo.

Descubre los secretos de la informática

La Revista de Informática pensada para la Gente de Hoy

EDITORIAL AMERICA IBERICA

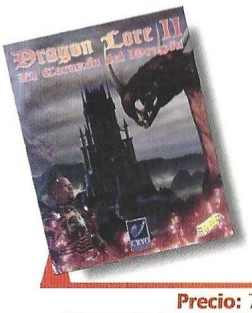
El ocaso de una leyenda

Dragon Lore II: El Corazón del Dragón

Hace más de dos años, un juego hizo furor entre todos los adeptos de la aventura gráfica. Se llamaba Dragon Lore, y envolvía al jugador en una fantasía épica enormemente avanzada para la época.

Ahora, tras la sorprendente evolución de la tecnología en tan poco tiempo, llega la secuela de aquel juego que todos recordamos con cariño. Sin embargo, en lugar de resultar una grata sorpresa por el uso de nuevos medios y un nuevo entorno 3D con un interfaz sencillo y manejable, Dragon Lore II es un gran chasco.

Pocos cambios ha habido desde la primera entrega, y muchos son los factores que terminan desesperando al jugador al poco de haber empezado a jugar. En primer lugar el movimiento, que distanciándose de los sistemas cada vez más realistas y llenos de libertad, vuelve a los "travelling" de cámara cada vez que el personaje se desplaza de una pantalla a otra. Indefectiblemente, esto se traduce en una gran confusión a la hora de intentar hacerse un esquema mental del mapa –no digamos ya si se intenta hacer en papel–. Además, prolonga innecesariamente la duración del juego, ya que se pierde muchísimo tiempo en estas secuencias y no hay forma de saltárselas.

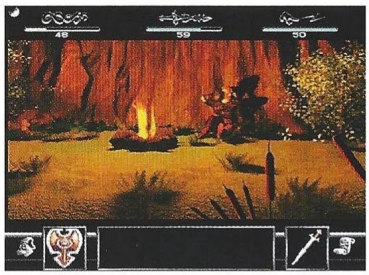


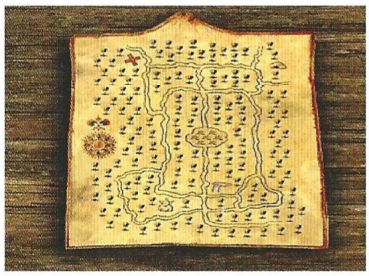
Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 52 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 6.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Erbe

Una atmósfera rota

Da más la impresión de tratarse de una película animada con pausas dada la cantidad de "travelling" que hay. Pero no hay que pensar por ello que todo es animación. Por ejemplo, las conversaciones con los personajes constan de un interlocutor estático con texto sobreimpreso en pantalla con ocasionales cambios de plano para romper la monotonía. Sin embargo hay que reconocer que las animaciones completas, ya sean como secuencia no interactiva e ilustrativa o como fondo de una escena, son absolutamente maravillosas, ofreciendo un gran detallismo gráfico y una fantástica presencia.

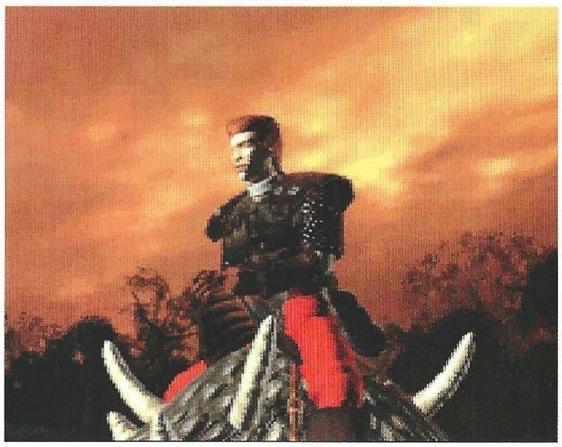
Estas secuencias no abundan demasiado, pero tanto por su calidad como por su contenido, confieren a Dragon Lore II un aspecto magnífico. A esto hay que sumar una buena banda sonora y unos efectos de sonido muy logrados, que junto a una adecuación de los gráficos a los distintos ambientes que ilustran, consiguen una atmósfera perfecta. De nuevo, aquí surge un problema: los cambios de CD -Dragon Lore II consta de 3 discos- son tan frecuentes en determinadas zonas, que la atmósfera queda rota bruscamente y se rompe la fantasía inmediatamente.

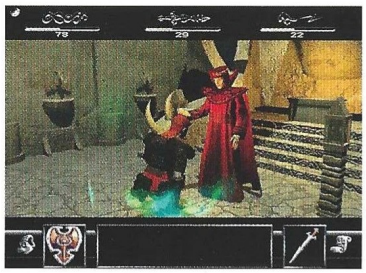




Sonido y traducción

También hay que resaltar que los efectos de sonido y la música no son constantes. Existen dos posibles instalaciones del juego: una de 52 MB con música, y otra de 13 MB sin ella. Al ver esto en pantalla, se podría presuponer que la instalación pequeña no copia la música al disco duro pero la lee constantemente del CD. Bien, error. Sólo con la instalación de 52 MB se puede disfrutar del juego tal y como es, incluyendo música, voces y efectos de sonido, mientras que con la de 13 MB, sólo habrá voces. Aunque las voces de Dragon Lore II no han sido dobladas, los textos de pantalla sí están en castellano, lo que ha priori es un punto a favor del juego. Poco tiempo hay que jugar para detectar extrañas contradicciones en la traducción: algunos textos han sido muy cuidados, mientras que otros parecen sacados de un doblaje de los que se hacían antes para televisión, es decir, un español sudamericano en lugar de castellano puro y duro. Términos como "arribar" o "guarnicionería" ponen esto de manifiesto.



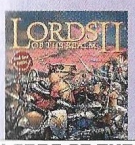


Las secuencias animadas son absolutamente maravillosas, ofreciendo un gran detallismo gráfico y una fantástica presencia

Una historia épica

El argumento de esta nueva entrega de Dragon Lore está muy bien concebido para una aventura épica: Werner von Wallenrod, recién nombrado Caballero del Dragón, se encuentra con un serio problema. Su dragón, Maraach, ha desaparecido. Uno de los Caballeros del Dragón reta Werner a recuperar a su montura y el honor de los Wallenrod. Por otro lado, se celebra un torneo para encontrar a un nuevo

JUEGOS CD-ROM JUEGOS

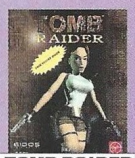

LORDS OF THE REALMS 2
7.290 Pts.

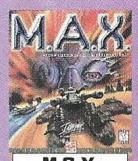
DIABLO
7.290 Pts.

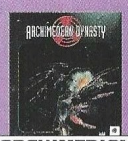
HEROES MIGHT & MAGIC 2
7.990 Pts.

MASTER OF ORION 2
7.290 Pts.

WARCRAFT 2 + EXPANSION
8.990 Pts.


TOMB RAIDER
7.290 Pts.


M.A.X.
7.290 Pts.


ARCHIMEDIAN DINASTY
7.290 Pts.

SUPERVENTAS

AGES OF SAIL	6.990 Pt.
AGE OF RIFLES	7.690 Pt.
BATTLEGROUND WATERLOO	6.990 Pt.
BATTLEGROUND ANTIENTAM	6.990 Pt.
BLOOD & MAGIC (AD & D)	7.290 Pt.
BROKEN SWORD	4.990 Pt.
CAESAR 2	5.490 Pt.
CLOSE COMBAT, MICROSOFT	6.990 Pt.
DAGGERFALL, ELDESRSCROLLS 2	7.990 Pt.
DARK FORCES 2	7.490 Pt.
DUKE NUKEM 3D	6.490 Pt.
DUNGEON KEEPER	7.490 Pt.
DRAGON LORE 2	7.290 Pt.
ENEMY NATIONS	7.490 Pt.
F1 GRAND PRIX 2 (ESPAÑOL)	6.990 Pt.
FIFA 97	6.990 Pt.
FRAGILE ALLIANCE	6.290 Pt.
GRAND PRIX MANAGER 2	7.490 Pt.
HARPOON 97	7.290 Pt.
JETFIGHTER 3	6.990 Pt.
LANDS OF LORE 2	7.290 Pt.
MAGIC THE GATHERING	7.690 Pt.
MEGARACE 2	5.990 Pt.
NBA 96	5.290 Pt.
NBA 97	6.990 Pt.
NEED FOR SPEED SPECIAL ED.	5.290 Pt.
PHANTASMAGORIA 2	7.490 Pt.
QUAKE	6.990 Pt.
RED ALERT	7.290 Pt.
REALMS OF THE HAUNTING	6.990 Pt.
REBELLION	7.490 Pt.
SHADOW WARRIOR	6.990 Pt.
STARCRAFT	7.490 Pt.
WAGES OF WAR	6.990 Pt.
XCOM2: APOCALYPSE	7.490 Pt.
WAGES OF WAR	6.990 Pt.

OFERTAS S.S.I. - MINDSCAPE

C/UNO **6.290** C/UNO

WAR WIND

STAR GENERAL

STEEL PANTHERS 2

SEGA PC

C/UNO **6.990** C/UNO

DAYTONA RACING RALLY CHAMP. — BUG — PANZER DRAGON VIRTUA COP

NUEVO **ROL PACK** 5.990 Pt.
RAVENLOFT 1 y 2 + DARK SUN 1 y 2 + MENZOBERRANZAN + AL QUADIN

NUEVO **LUCAS ARTS PACK** 8.990 Pt.
REBEL ASSAULT 2 + DARK FORCES + REBEL ASSAULT 1 + TIE FIGHTER

NUEVO **RED ALERT PACK** 4.290 Pt.
250 NUEVOS NIVELES PARA RED ALERT

Media Mail CD-ROM

IVA y G. de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
PORTUGAL: ACEPTAMOS PEDIDOS

AVALON HILL

C/UNO **7.990** C/UNO

THIRD REICH
WOODEN SHIPS & IRON MEN
OVER THE REICH

HASBRO

C/UNO **7.990** C/UNO

MONOPOLY
RISK
CLUEDO
OTHELLO
TRIVIAL PURSUIT
BATTLESHIP

LOS MAS BARATOS

300 NIVELES WARCRAFT 2 +	
300 NIVELES C & CONQUER	4.290 Pt.
40 NIVELES CIVILIZATION 2	4.290 Pt.
700 NIVELES DUKE N. 3D	4.290 Pt.
70 NIVELES QUAKE	1.990 Pt.
2400 NIVELES DOOM 2	2.190 Pt.
1944 ACROSS THE RHINE	3.990 Pt.
DARK FORCES	4.290 Pt.
DARK LEGIONS	3.490 Pt.
DESTRUCTION DERBY	4.290 Pt.
FADE TO BLACK	4.290 Pt.
FULL THROTLE	4.290 Pt.
PANZER GENERAL	3.990 Pt.
THEME PARK (ESPAÑOL)	2.990 Pt.
US NAVY FIGHTERS	4.290 Pt.
US TICONDEROGA	3.490 Pt.
WING COMMANDER 3	4.290 Pt.
WING COMMANDER ARMADA	3.990 Pt.

Tel.: (91) 5698264

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

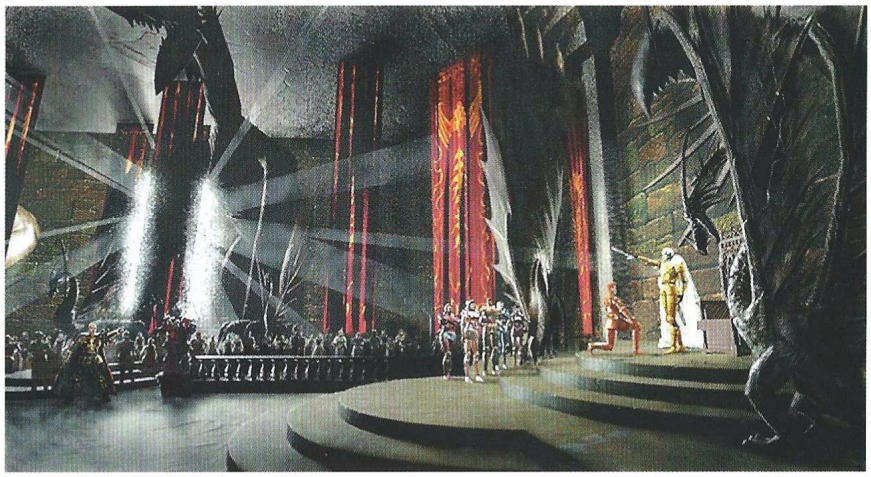
Enviar a: MEDIA MADRID - C/Fernando D. Mendoza 22 - 28019 MADRID - FAX: (91) 5698264

OK

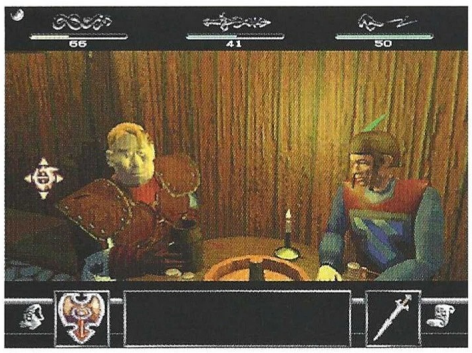
TITULOS PEDIDOS	Precio
1)	
2)	
	C/UNO

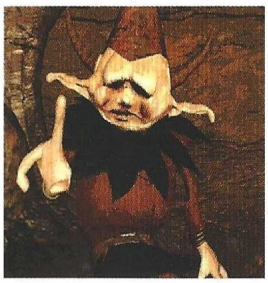
□ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
□ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

NOMBRE Y APELLIDOS..... TFNO.:.....
DIRECCION..... CPOSTAL.....
POBLACION..... PROVINCIA.....



Werner von Wallenrod, recién nombrado caballero del Dragón se encuentra con un serio problema: su dragón, Maraach, ha desaparecido





Calificación

Dragon Lore II: El Corazón del Dragón

Pros: El argumento y la trama de Dragon Lore II son altamente satisfactorios, así como su desarrollo a lo largo del juego. Las animaciones y los gráficos son magníficos, ilustrando de forma sensacional el mundo del juego.

Contras: La frustración mientras se juega es constante, debido a los constantes "travelling" de cámara, a la imposibilidad de hacer un mapa en condiciones, a un interfaz incómodo, a una traducción incalificable, y a un sistema de puntos calientes en la oscuridad que deja mucho que desear.

jefe de los Caballeros, y el Valle de los Sueños está en peligro.

Con tantos problemas, no es difícil dilucidar que hay una buena cantidad de horas de juego por delante. En teoría, más de 80 que se verían muy reducidas con la ausencia de los "travelling" de cámara, aunque por otro lado se pueden ver muy acrecentadas por un importante defecto del interfaz y la forma en que los objetos aparecen en pantalla.

Oscura desesperación

En numerosas ocasiones, es imposible distinguir un objeto del fondo en que se encuentra por mucho brillo que se de al monitor, y además, el sistema de puntos calientes para detectar la presencia del objeto sólo funciona con el icono de acción (una mano) seleccionado. Para empeorar el asunto, si el cursor pasa rápidamente sobre el objeto, no hay el más mínimo parpadeo que indique su presencia. Solamente con un lento y exhaustivo rastreo de la pantalla con el cursor de acción, se puede determinar en ocasiones si existe o no un objeto, y aún así, el punto caliente es tan pequeño, que hay que mover el cursor varias veces para localizarlo de nuevo –sobre todo si está en manos de un personaje–.

El interfaz de Dragon Lore II resta jugabilidad y dinamismo, ya que hay que realizar demasiadas transiciones entre la pantalla de juego y la de inventario que con una pequeña alteración del sistema, facilitarían mucho las cosas. El problema está en que para equipar un objeto, hay que ponerlo en una de las manos de Werne, y los huecos correspondientes a éstas sólo están accesibles en la pantalla principal de juego para coger y dejar objetos, y en la de inventario para operar con ellos (combinar dos objetos, por ejemplo).

Mientras se juega a Dragon Lore II, se tiene la frustrante sensación constante de que se es un eterno espectador de un interminable "travelling" por el mundo del juego, y a pesar de que la trama y el guión están muy bien, y la dificultad del juego no es excesiva aún habiendo tanto por explorar y descubrir, esto le resta jugabilidad al título. El sistema de movimiento desconcierta al jugador, haciendo casi imposible mapear una zona o todo el juego, y el interfaz es bastante incómodo en cuanto a objetos se refiere. La traducción tiene altos y bajos que oscilan entre una calidad superior a la media, y otra que a estas alturas resulta inconcebible. Por desgracia, Dragon Lore II: El Corazón del Dragón, es toda una decepción. La leyenda de este juego parece estar en pleno declive...

El truco es...

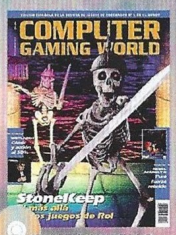
Antes de salir de las Cavernas del Cielo a lomos del Dragón Loplop, el Archimago te ofrecerá el Anillo de la Vida. Cógelo, porque si lo rechazas morirás al final de la secuencia animada que sigue a tu partida. Cuando te encuentres ante tu montura muerta, en el bosque, coge la comida y la cantimplora.

Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

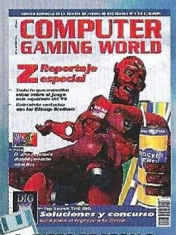
Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento

1. JUEGO REGALO: "Simon the sorcerer"

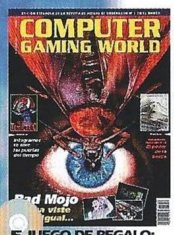


2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"

3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"



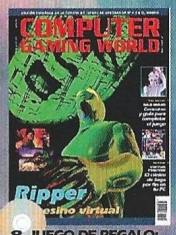
4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"



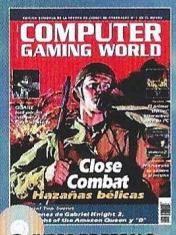
5 JUEGO DE REGALO: "RingWorld"

6 JUEGO DE REGALO: "Blue Force"

7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"

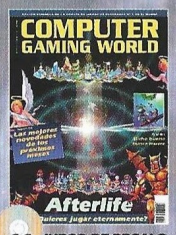


8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"

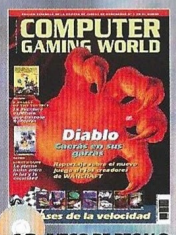


9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"

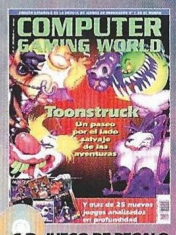
10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"



11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"



12. JUEGO DE REGALO: "Far West"



13. JUEGO DE REGALO: "Final Duel"

14. JUEGO DE REGALO: "La Luz del Druida"

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A.
Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14					

Nombre **Edad**
Empresa **CIF/DNI**
Dirección
Población **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº de fecha**
- ☐ **Contrareembolso**

Misticismo informático

Blue Ice

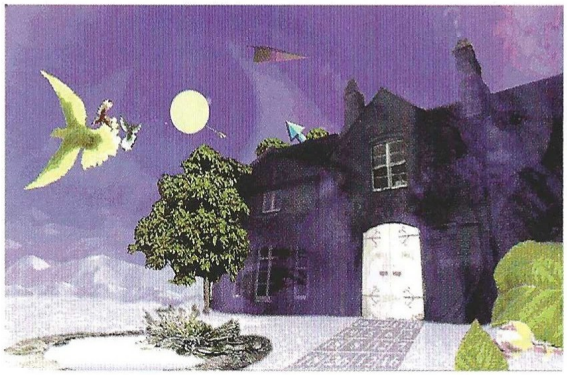
Primero fue Myst, después Welcome to the Future, y Ahora Blue Ice. Esto va de mal en peor.

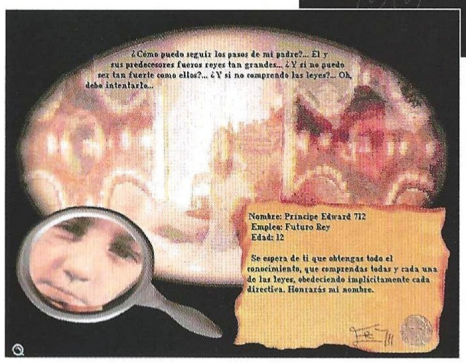
Precio: 7.990
Requerimientos : 486/33 MHz, 4-8 MB de RAM, SVGA, Disco Duro, Ratón, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS o Windows
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

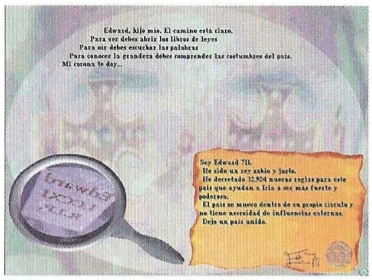
Un niño nace para ser rey, y su misión es aprender la Ley antes de cumplir los trece años, ya que ese día ascenderá al trono. Su padre ha muerto. Solo, el infante ha de emprender un largo recorrido por el rico mundo interior que Psygnosis ha creado para él. Esta afirmación no es del todo cierta: el niño no va solo, por desgracia, tienes que acompañarle tú.

Para comprender Blue Ice, basta leer el siguiente poema que el juego nos ofrece al rato de empezar: "Murmura suavemente en la luz de la tarde; Y ahógame en tu verde líquido; Más profundo que la noche; Es este mundo encantado e invisible a los ojos; Arrastrada por el placer de la libertad; En olas de gozo deja volar mi alma; Absórbeme para siempre en esta grandeza; Limpia mi cuerpo, pues mi espíritu es puro."

Bonito, ¿verdad? Quizá sea debido a la torpeza innata de alguien habituado a jugar muchas aventuras gráficas, juegos de rol, acción, estrategia, cualquier género, que cuando llega un título como Blue Ice el cerebro tarda en reaccionar. Aún sin poder dar crédito a lo que aparece en pantalla, sin poder creer que no pase absolutamente nada, persiste el jugador en su intento de ver un gráfico diferente. Sin motivo alguno, pulsa un botón y otro y el escenario cambia. Y así hasta al menos dos veces más en tres horas.



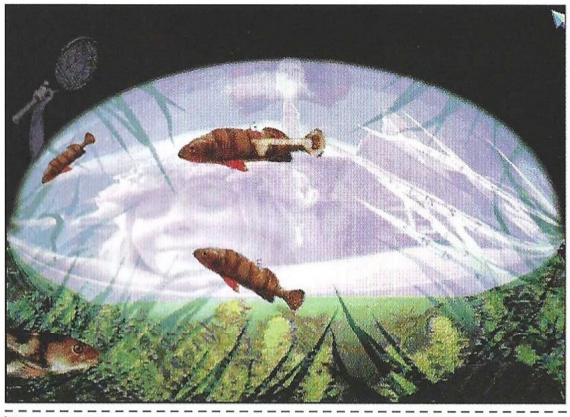




¿Exploración? Quizá. ¿Bonito? Mucho, los poemas preciosos, los textos han sido escritos con un gusto exquisito –por cierto, Blue Ice tiene más textos que la Biblia en edición multilengua–. ¿Surrealista? Indudablemente. Pero, ¿tienen cabida los productos místicos resultado de la alucinación de algún gurú de nuestros días, en el inmenso mar de los juegos que llegan a nuestras costas?

El truco es...

Para pasar de la primera pantalla, pulsa el botón izquierdo del ratón y coge el cursor de la mano. Cambia la hora de ambos relojes a las 12 en punto y pulsa con el cursor de la flecha en el ojo recién abierto.



Calificación

Blue Ice

Pros: Los textos de Blue Ice son alucinantes –como el resto del juego–. Los gráficos incitan a la activación de las ondas alfa, y la banda sonora provoca un dulce trance del que es difícil despertar. Todo está en castellano, traducido y doblado.
Contras: Quizá algún místico moderno sea capaz de comprender este "juego". Desde luego, para el resto de los mortales, es un producto que se encuentra más allá.

Suscríbete a

Computer Gaming World

20%

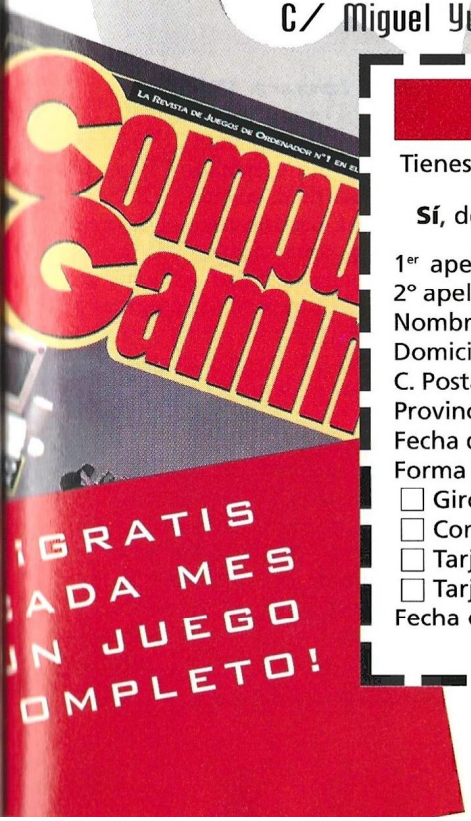
Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)

C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **5.850** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____ Firma:

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Computer Gaming World

La MUERTE se va de vacaciones

MundoDisco II: ¿Presuntamente Desaparecido?

Terry Pratchett autorizó hace unos años una versión de MundoDisco para ordenador. Fue un juego memorable para todos aquellos que conocían la obra del ingenioso y divertido autor. La secuela se crece ante el alto listón puesto por su predecesor.

Planteemos el siguiente dilema: ¿Qué pasa cuando un funcionario desaparece? ¿Y si ese funcionario resulta ser la MUERTE? Una catástrofe de proporciones desconocidas. La gente se muere, pero nadie reclama sus almas, así que éstas vuelven a sus cuerpos, quedando así en un estado de vida en la muerte bastante incómodo que además, no está contemplado en el contrato que se firma al nacer.

¿Qué hacer? ¿Qué ministerio se ocupa de estos asuntos? Imposible solucionarlo por la vía oficial, por muchas ventanillas que se recorran. Pero... ¡Un momento! ¡Claro! ¡Es perfecto! ¿Dónde está Rincewind, ese torpe amago de mago? Que se ocupe él de desfacer este entuerto, para eso está... ¿No?

Una adaptación perfecta

Con una soberana cogorza tras su última aventura, Rincewind se ve envuelto sin comerlo ni beberlo, en una nueva y desternillante serie de disparates que le llevarán en busca de su mayor enemigo: MUERTE. Esta soberbia secuela supera a su predecesor, y no sólo por una mejorada calidad técnica y un guión aún más divertido, sino porque además ha sido traducida al castellano por Cristina Macías, la traductora de todas las novelas de Pratchett al castellano –excepto una–. Esto ofrece una garantía indiscutible a los seguidores de MundoDisco, y por extensión, al resto de sus potenciales jugadores. El único defecto a este nivel, es que las voces se han mantenido en inglés, si bien mejor eso que un doblaje poco afortunado.

La conocida Universidad Invisible y varios lugares más, con nuevos y viejos personajes, cobran vida de forma irrepetible gracias a más de 25.000 imágenes dibujadas a mano por más de 50 animadores para realizar las animaciones de MundoDisco II. El aspecto visual ha mejorado cualitativamente, y también cuantitativamente, ya que hay muchas más animaciones y pantallas incluidas en los 2 CD's del juego. También se han incorporado numerosos efectos visuales y cinemáticos, como primeros planos, fundidos y planos cortos.

Jocoso de principio a fin

Por supuesto, y como no podía ser menos, el humor impera en todo momento, y todo vale mientras no se aparte de la peculiar y jocosa línea de Pratchett. La gloriosa introducción del juego ofrece un pequeño aperitivo del suceso que desencadena esta nueva aventura de Rincewind, y también un divertido número musical al más puro estilo de Hollywood/Sinatra/Astaire mientras pasan los créditos.

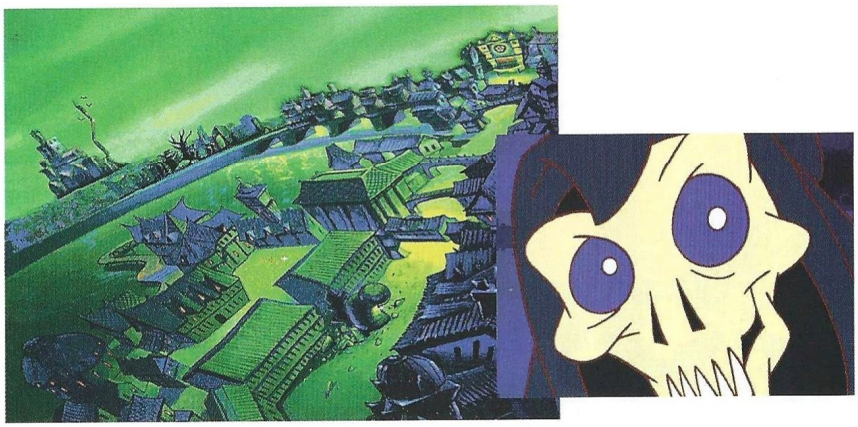
El interfaz vuelve a incluir –no podía ser de otra manera– a Equipaje, ese baúl que acompaña a Rincewind a todas partes cargando con todos los objetos que le echen dentro. Por lo demás, unas estrellitas mágicas harán las veces de cursor, y mediante un sistema de puntos calientes y simples o dobles pulsaciones de uno u otro botón del ratón, se podrá llevar a cabo cualquier acción. Desde una pantalla activada con F1, se accede al menú de opciones y partidas.

Una locura literaria

MundoDisco II está dividido en cuatro actos a pantalla completa que van "in crescendo" hasta la apoteosis final, cuando... Bueno, ya habrá ocasión para ello, pero están garantizadas la diversión y una buena cantidad de horas de juego. Algunos de los enigmas y puzzles plantean serios retos al jugador, y pocos son los que brillan por su sencillez, pero realmente merece la pena ir resolviéndolos uno por uno.

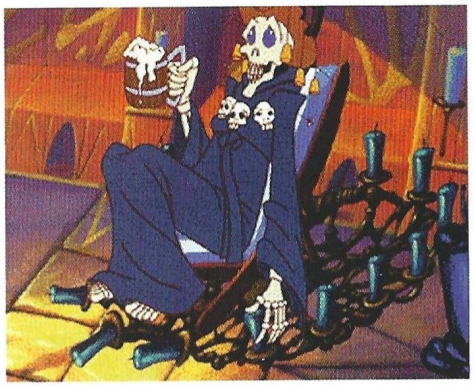
La auténtica locura de este juego yace en su base literaria, ya que al estar basado en la obra de Pratchett –ninguna en particular– se hace imprescindible conocer cómo funciona la mente de este autor a la hora de definir a sus personajes y crear el mundo.

Precio: 7.990
Requerimientos : 486/100 MHz, 8 MB de RAM (16 MB para Windows 95), SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 6.0 o Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Perfect Entertainment/Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts



Mundo Disco II está dividido en cuatro actos a pantalla completa que van "in crescendo" hasta la apoteosis final

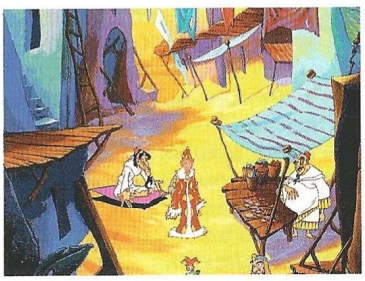
Quien sea capaz de tener una mente totalmente operativa y enfocada desde el punto de vista en



que todo sucede en MundoDisco, estará mucho más capacitado para resolver esta aventura con éxito.

El truco es...

Aunque parezca de perogrullo, dado que los objetos están perfectamente integrados en el escenario, quizá te sea difícil encontrarlos. Lo primero que debes hacer es acudir a la Instalación de Alta Tecnología de la Universidad Invisible y coger el fuelle, el imán y el tubo de ensayo. El imán te hará falta en tu próxima parada: los jardines de la Universidad.



Sin duda alguna, Perfect Entertainment ha logrado todo un número uno con esta secuela. La impresionante riqueza visual del mundo de Pratchett cobrando vida en el ordenador, la magnífica traducción y la espectacular interpretación de los actores originales –entre los que se cuenta Eric Idle, de los Monty Python– que convierte a cada uno de los personajes del juego en una auténtica delicia, hacen de MundoDisco II una soberbia elección para pasar muchas horas de ocio. Entretenido y divertido hasta la carcajada, este título capta perfectamente la esencia de la obra de Pratchett, permitiendo al jugador involucrarse en ella a un nivel superior que si leyera una de sus novelas.

Calificación

Mundo Disco II

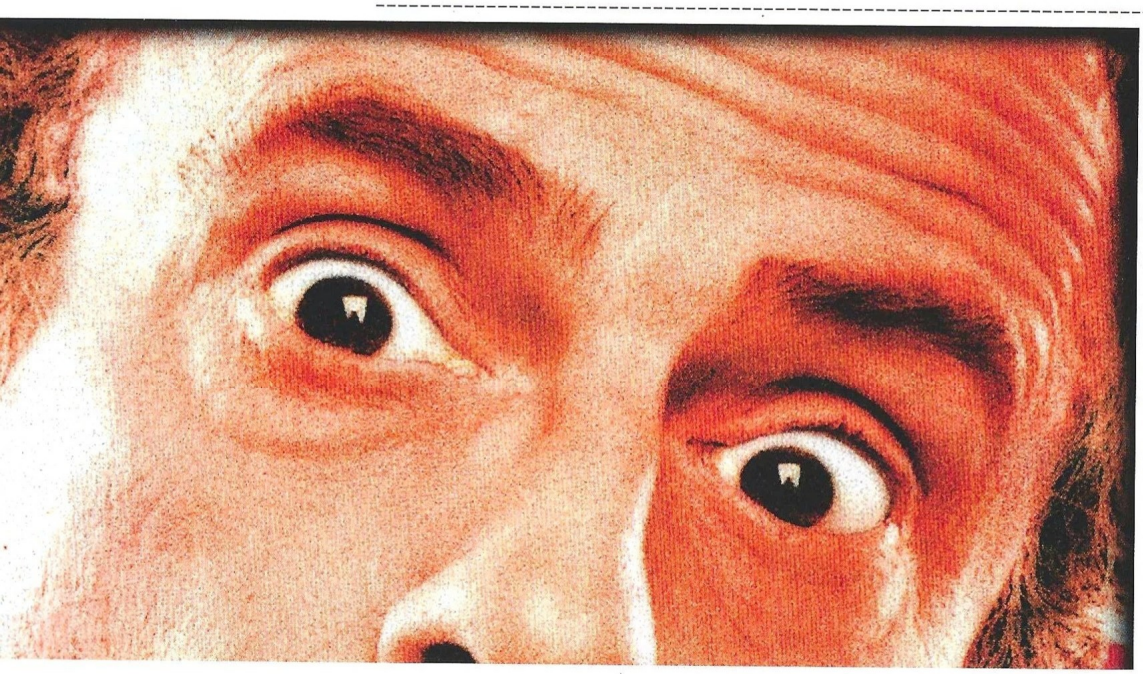
Pros: Este título capta perfectamente la esencia de la obra del genial autor de las novelas en que se basa. El sentido del humor prima sobre todas las cosas, y la concepción visual y su puesta en pantalla, son magníficas.

Contras: Las voces están en inglés. Para el jugador medio, quizá resulte un poco difícil comprender el MundoDisco de Pratchett, pero algunas horas de juego y unos breves antecedentes literarios, solucionarán el problema.

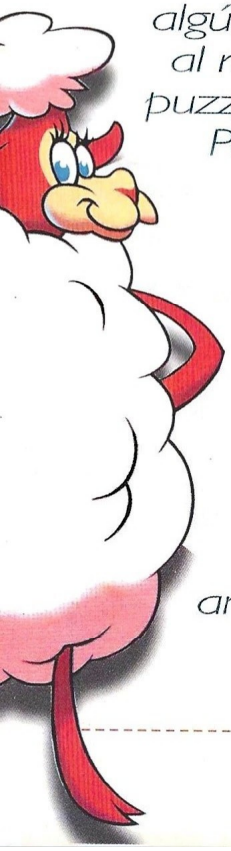
TOP SECRET

Una pareja bien avenida

TOONSTRUCK



Todos tenemos siempre algún que otro problema al resolver los complejos puzzles de una aventura. Par sacarte del apuro, te ofrecemos la solución completa de las peripecias de Andrés Truido y Flux, los dos simpáticos protagonistas de Toonstruck que a buen seguro, continuarán sus andanzas en el futuro.



Una de las aventuras más increíbles de las pasadas Navidades, Toonstruck, ha demostrado poseer el mejor doblaje hecho jamás en este país para un juego de ordenador. Además, por supuesto, es muy divertida y entretenida. Lo que te ofrecemos a continuación es la secuencia necesaria para acabar el juego de principio a fin, pero Toonstruck es un juego en el que se pueden hacer muchísimas más cosas de las que te contamos, y en el que merece totalmente la pena hablar con todos y cada uno de sus personajes, cuanto más mejor.

Los diálogos son muy divertidos, así como muchas cosas que puedes intentar y que no te revelamos. Lo mejor es que intentes resolverlo por ti mismo, y cuando te quedes atascado, que consultes esta solución. Haznos caso, sácale el máximo partido a tu inversión.

Palacio

Ve a la puerta que hay abajo a la derecha para entrar en el laboratorio, donde encontrarás a Cachivache, el inventor. Te dirá que necesita sus gafas. Vuelve al vestíbulo y sube a la sala de trofeos (arriba a la izquierda). Habla con el mayordomo sobre Cachivache (el pájaro), y baja al laboratorio para decirle al inventor que mire en su bolsillo. Te dará los planos del Malificador.

Sal de Palacio y habla con los guardias. Tras disfrutar del baile, habla con ellos para que lo repitan y coge la llave rápidamente. Abre la puerta que hay en el vestíbulo, a la izquierda, utilizando esta llave. Pulsa sobre Flux y úsalo en la escalera de la litera, con lo que obtendrás un vale para la tienda de disfraces. Levanta la alfombra para descubrir una trampilla. De la cómoda, coge la caja de música y examina la nota: contiene la clave para abrir un pasaje secreto con los cajones. Pulsa sobre ellos y muévelos de tal forma que el de arriba y el de abajo estén abiertos, y los centrales cerrados. Entra en el pasaje y utiliza a Flux sobre la trampilla (la tabla suelta del suelo). Haz que Andrés le catapulte pulsando sobre el protagonista del juego. Vuelve al dormitorio real y coloca la alfombra como estaba. Tira de la cuerda que hay junto a la cama y disfruta de la escena.

Contentilandia

Sal de Palacio y dirígete a la ciudad, en concreto a la Taberna de Contentilandia (puerta verde). Pulsa sobre el ratón que hay encima de la barra, y repite esta operación si es necesario hasta que el roedor se encuentre bajo el martillo de la trampa para ratones. Ahora usa el órgano, y en cuanto recuperes el cursor, haz que Flux

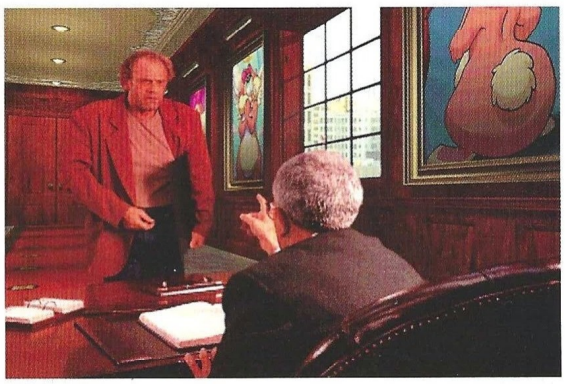
active la trampa para ratones. Conseguirás una jarra como premio. Aprovecha y coge el ratón, y echa un vistazo al teléfono que hay en la barra para comprobar que funciona con colores.

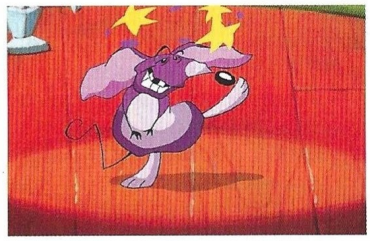
Abandona la ciudad y sube a Palacio, a la Sala de Trofeos. Allí debes coger el pez de la pared y la regadera de oro. Para abrir la puerta, coloca la jarra en el brazo del pedestal sobre el que descansaba la regadera. Cruza la ciudad y ve al sur, donde encontrarás a Flaffy Flaffy Ban Ban. Habla con ella hasta averiguar que quiere palomitas. Sigue tu camino por la izquierda, y habla con el espantapájaros –cuidapájaros en realidad– hasta que te diga que cambiaría su capa por un traje nuevo. Cuando acabes de hablar con él, coge una mazorca de maíz. Al fondo de esta pantalla, verás un cobertizo: dirígete a él. Habla con los animales para descubrir que al Mantequitrón le falta una pieza, y antes de salir llena la regadera con fertilizante.

Continúa viaje desde la pantalla del espantapájaros hacia la pantalla de la ardilla con las nueces y el pimiento, y crúzala hasta salir por la izquierda. En esta parte oscura del bosque, cuando intentes seguir tu camino por cualquier ramal de la bifurcación, aparecerá L.B. Feroz, quien tras una interesante conversación te dirá que quiere una botella de vino. Vuelve atrás, a la pantalla de la ardilla, y coge el camino central. En la Telecabina, usa el ratón con la mano derecha (tu derecha, no la suya), y el fertilizante con el roedor. Ahora puedes usar el artefacto y dirigirte a Loquilandia, hogar de Flux.

Un país de locos

Coge el camino de la derecha, hacia los almacenes Wacme. Colócate delante de una de las puertas y espera a que el piloto azul que hay sobre ella se ilumine: entonces entra rápidamente. Habla con los dependientes y pide una demostración del guante de boxeo, cuando Malaidea acabe en el suelo viendo las estrellas, cógelas antes de que desaparezcan. Retrocede hasta la entrada de Loquilandia y toma el sendero central, que te llevará ante el Gimnasio de Jim y los "lavabos". Habla con el guardia sobre todo lo que puedas y examina el letrero del exterior del gimnasio. Ve al reloj (en el exterior de Wacme) y manipula las manecillas hasta que consigas que dé las seis en punto. Observa el efecto que produce cada uno de los dos botones; aunque te lleve un rato, lo conseguirás.





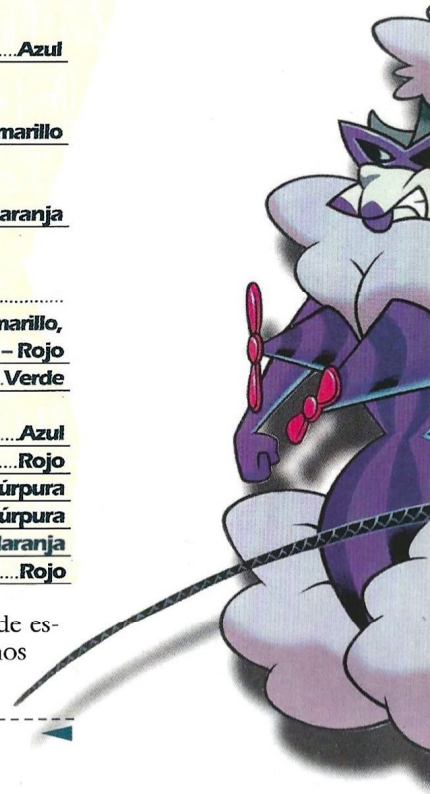
De nuevo en Contentilandia, entra en la Taberna y usa el teléfono del bar para responder al anuncio del gimnasio. Necesitas marcar:

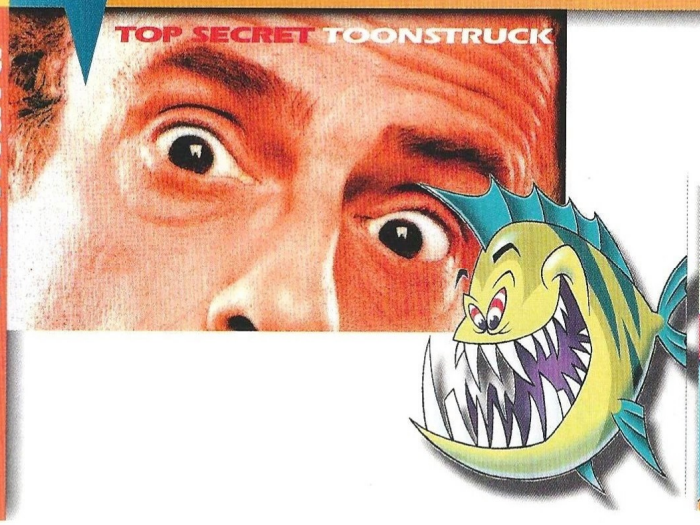
azul, púrpura (rojo+azul), rojo, naranja (rojo+amarillo), amarillo, verde (azul y amarillo), naranja.

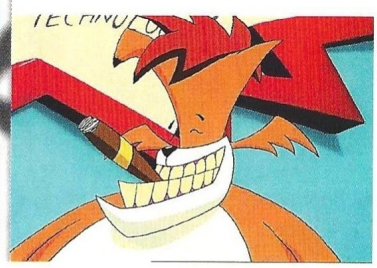
Empezará el concurso de preguntas y respuestas –que tendrás que marcar con colores, igual que el "número" del gimnasio), a saber:

La piel de Jim:	**Azul**
Las colas de los peces de la fachada del recinto de los sanitarios:	**Amarillo**
Color del pelaje de Malaidea además de blanco:	**Naranja**
Colores de los peces de los hombros del guardia de los sanitarios:	**Izquierdo – Amarillo, Derecho – Rojo**
Collar de Malasombra:	**Verde**
El letrero del Gimnasio de Jim en Loquilandia:	**Azul**
El letrero de Wacme:	**Rojo**
Los maceteros:	**Púrpura**
Pelaje de Malasombra:	**Púrpura**
Montañas:	**Naranja**
Suelo del Gimnasio:	**Rojo**

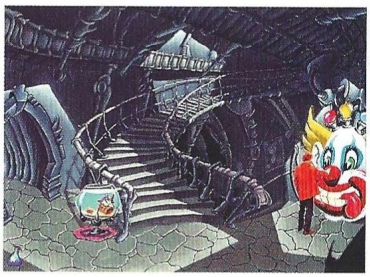
Sólo te harán algunas de estas preguntas, pero te damos todas las que hay por si







acaso. Cuando ganes, sal de la taberna y coge el paquete postal del suelo, ábrelo y obtendrás las pulgas marcianas. Vuelve a Wacme y muestra tu nueva adquisición como prueba de compra, de forma que te permitirán usar el Regalo–Matic. Utiliza el botón de encender/apagar para conseguir un imán, un mazo y un guante.



En la granja de mi tía...

Ahora ve al cobertizo y usa el imán sobre el montón de paja de la izquierda, con lo que conseguirás el chirimbolo que falta en el Mantequitrón. Arregla la máquina, coge la mantequilla y rellena la regadera con fertilizante. Raudo y veloz, dirígete al Gimnasio de Jim, donde untarás la mantequilla sobre el potro de salto. Habla con el perro para que te haga una demostración de sus habilidades. Tras la escena del ridículo absoluto de Jim, utiliza el Musculatrón. Ve a Contentilandia, al Salón de Juegos Recreativos, y habla con el cajero para usar el Esfuerzómetro. Una vez superado el primer fracaso, usa el Mazo de Wacme en el aparato y consigue tu botella de vino. Coge las campanas del suelo y reta al cajero a una partida de Wacman. De nuevo, tendrás que arreglártelas por ti mismo, pero cuando ganes, obtendrás una cadena "casi de oro". Ve a la panadería, y si aparecen los guardias escóndete en la trastienda.

Habla con los Bollos Boys y dales la mantequilla. Coge la masa, toca al piano y llévate las dos teclas que saltan. Otra vez en el cobertizo (ahora pervertido por los efectos del Malificador), rellena la regadera con la porquería de aspecto peligroso. Ve a la pantalla de la ardilla y usa la regadera con el zarzal, coge el pimiento y vuelve al cobertizo para rellenar la regadera.

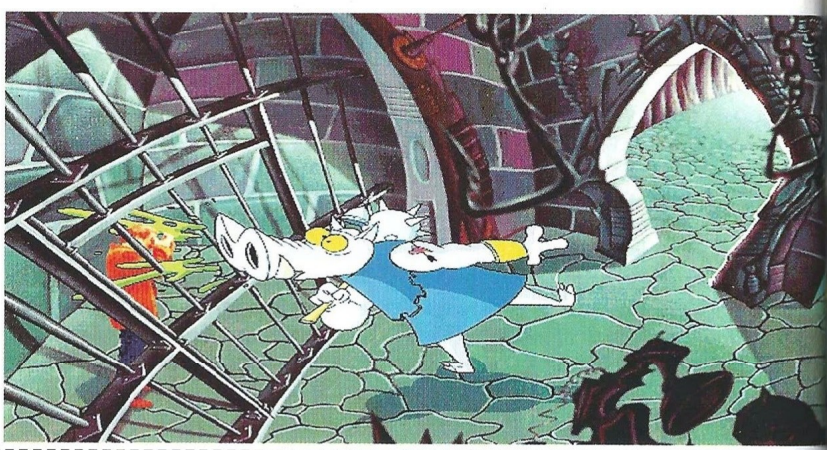
Qué ojos más grandes

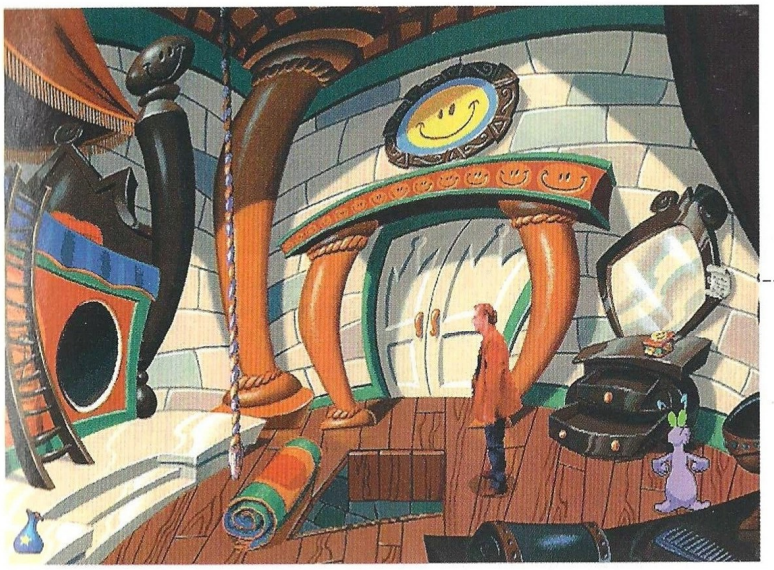
Con la botella de vino en tu poder, ve a ver a L.B. Feroz y entrégasela. Para salir de la olla donde terminarás tras la secuencia animada, pulsa alternativamente sobre los bordes de la misma aprovechando el máximo balanceo, hasta que vuelques. Usa la masa en el pincho para conseguir un panecillo, coge el pincho, usa la mazorca en el fuego y coge las palomitas. Hay un libro sobre la mesa: cógelo y léelo.

Ahora ya puedes ir al centro de Malevolandia, donde tendrás que entrar en la prisión para coger el tampón. Si quieres puedes resolver el puzzle de la pared para conseguir un agujero portátil, pero no es estrictamente necesario para terminar el juego. Con el tampón en tu saco sin fondo, ve a la tienda de disfraces en Contentilandia, y usa la caja de música con el tampón para sellar el vale. Entrégaselo a la vendedora y además de llevarte el disfraz de mosca, elige el de arlequín. Otra vez, si aparecen los guardias escóndete en el probador. Cambia el libro de tu inventario por el que está leyendo la vendedora.

Ya es Halloween

Ya puedes proporcionarle al cuidapájaros un nuevo traje: entrégale el disfraz de arlequín, y él te dará la capa. Por segunda vez, ve a Malevolandia y coge el trozo de carne que hay en la parte inferior derecha de la pantalla. Entra en la puerta que tienes más cerca y dale el libro de enigmas al robot tipo Dalek (del Doctor Who), que se llama a sí mismo Inventor de Ro-





bots. Con tu pregunta reventará, y podrás coger el desatascador.

En Loquilandia, debes ir al "sanitario", y leer el papel higiénico para ver las instrucciones de uso. Usa el desatascador en la taza, y mete el pez de la sala de trofeos dentro. Tira de la cadena y espera a ver un pez verdoso y aplanado (un lenguado). Cuando lo tengas localizado, tira de la cadena. Si te equivocas de pez, repite la operación hasta conseguir el correcto. Ahora vuelve al cruce de caminos y toma el central. Usa la carne con la regadera y dale el resultado al buitre, cogiendo después la señal en forma de flecha y la pluma suelta.

De conejitas y castigadoras

Retrocede hasta el cobertizo pervertido de Contentilandia y dale la pluma a Marga. Coge la cola y ve a la bolera de Seedy en Malevolandia. Tendrás que usar la capa con Andrés para poder entrar. Si aparecen los guardias, métete en los vestuarios. Usa la cola sobre la bola del oso cuando tengas oportunidad, y después a Flux sobre la pista. Ganarás el trofeo de bolos. Vuelve al vestíbulo de Palacio en Contentilandia, y usa el pincho en el armario para coger el gato de peluche. Llegado este punto, puedes ir a darle a Flaffy Flaffy Ban Ban sus palomitas, y ella te dará el algodón de azúcar. Ahora debes combinar el gato de peluche, el algodón de azúcar, las teclas del piano y la cola (el orden puede variar) para conseguir una ardilla falsa. Cuando la tengas, aplícale las pulgas marcianas para que se mueva, y utiliza el resultado en la pantalla de la ardilla, sobre la puerta. Con el camino libre, puedes enviar a

Flux a por las nueces. Por fin tienes todos los objetos necesarios para el Contentificador, así que vuelve al laboratorio de Palacio y entra por la puerta de la derecha. Aquí tienes la correspondencia de objetos Malificador/Contentificador:

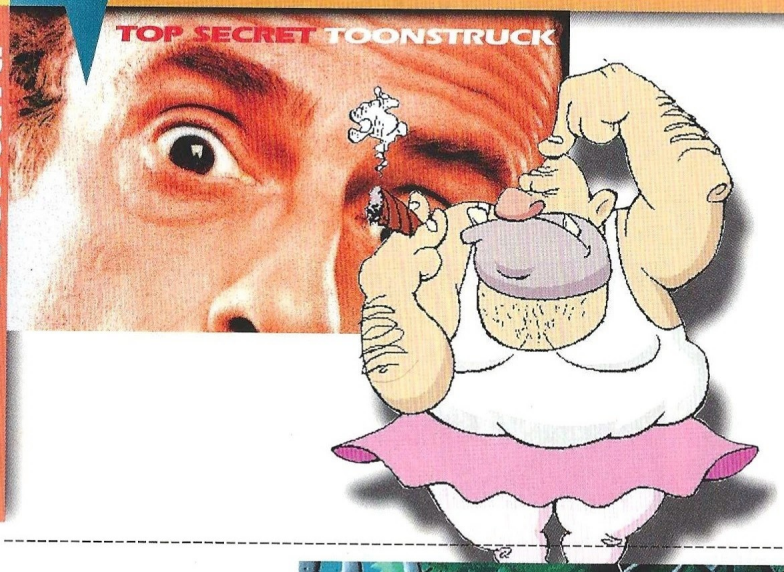
Sal / Pimiento
Capa / Espada
Estrellas / Luna
Bola / Bolos
Carne / Pincho
Vino / Pan
Cadena / Eslabón
Nueces / Cascanueces
Arco / Flecha
Caña / Azúcar (ya estará)
Anzuelo / Lenguado
Sobre / Campanas

Fin del CD1, prepárate para un denso final.

Más solo que la una

Aparecerás en una celda, sin objetos. Habla con McMoquillo; cuando termines se dará media vuelta. Tienes que aprovechar para, cuando no mire, levantar el felpudo, coger un cristal y el felpudo. Usa éste con Andrés para crear una nube de polvo y eliminar al guardia. Coge la llave del muro y abre la puerta de la celda. Muévete hasta la derecha del todo y sube. Pulsa sobre el payaso y resuelve el puzzle hasta que se abra la boca (el payaso funciona igual que el juego Simón, pero te da tiempo a apuntar la secuencia para no perderte). Entra y habla con Pincho Villa. Vuelve al rellano de la escalera y sube al piso siguiente, donde tendrás que entrar por la puerta del suelo ajedrezado. Encontrarás una estantería con va-

TOP SECRET TOONSTRUCK



rias hileras de libros, y al examinar una de ellas, tendrás que resolver un puzzle.

La solución es:
Azul 1, Rojo 1, Rojo 3, Azul 2, Azul 3, Rojo 4, Rojo 2, Azul 4

Entra por el nuevo pasaje, usa la caja de música con Andrés y cuando el guardia se duerma, el monitor. Echa un vistazo a todos los canales usando el control que hay en el aparato, y cuando termines, deja seleccionada la cámara de la habitación de la armadura. Ahora usa el imán con la placa metálica que hay atornillada al techo. En la pantalla que aparecerá podrás mover al caballero igual que a un caballo de ajedrez. El objetivo es moverlo siempre sobre las baldosas que se levantan del suelo. Cuando lo muevas sobre la cuarta en levantarse, se abrirá la reja. Vuelve al rellano de la escalera del segundo piso y pulsa sobre la gárgola de la izquierda: conseguirás otro cristal. Baja a la mazmorra, ve hasta la celda y entra en la habitación del Climatrón. Pulsa el botón del Circulador de Aire para abrirlo, entra y ponte el disfraz de mosca.

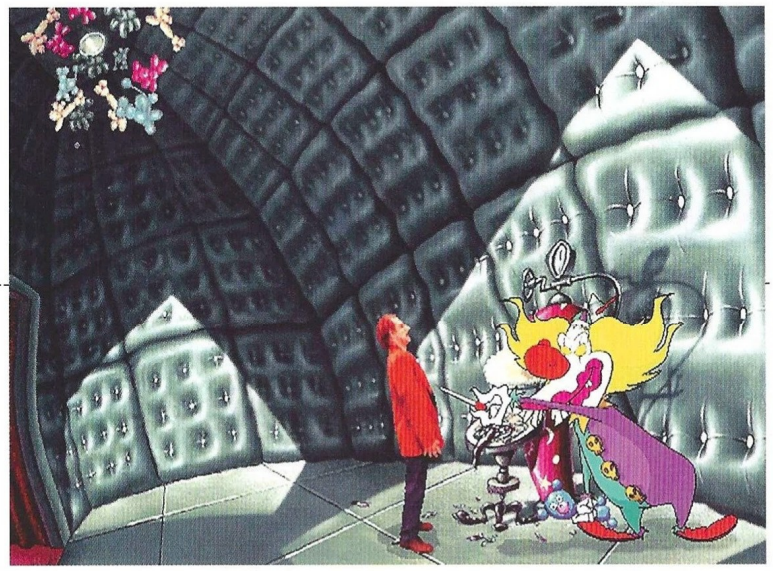
Patinaje artístico

En el baño utiliza el tapón del lavabo, abre los grifos y coge el frasco de pañuelos de cloroformo del botiquín. Llena la regadera en el lavabo y vuelve sobre tus pasos hasta el Climatrón, y desde allí ve a la habitación del payaso. Habla con él un rato hasta que te haga la demostración con los globos, termina la conversación y espera a que se quite la nariz (puede llevarte un rato). Cógela rápidamente y úsala con los pañuelos de cloroformo. Cuando Pincho Villa se caiga redondo al suelo, coge el globo y el alfiler, llena el globo y el guante con el helio del tanque y vuelve a la sala del Climatrón. Examina los controles y usa el alfiler con el hueco, ajustando la posición de la temperatura a fría. Ve al baño con el disfraz de mosca por el circulador de aire. Abre la puerta del baño para librarte de los guardias. Sal por ella y baja al rellano del segundo piso. Pulsa sobre el cuerno de la gárgola de la izquierda de la escalera de forma que aparezca un cuerno en la gárgola de la derecha (asegúrate de que así es). Vuelve a subir, entra en el baño y baja por el circulador de aire.

Ahora ajusta la temperatura del Climatrón a caliente, espera a ver cómo el pez del rellano del primer piso salta fuera de su pecera y devuelve la temperatura a normal, recuperando el alfiler. Sal por las escaleras y date prisa para coger el cofre del tesoro de la pecera antes de que el pez pueda saltar al agua. Si fallas, repite la operación de ajuste y la carrera. Al examinar el cofre deberías obtener una llave. Sube al rellano del segundo piso y pulsa sobre la gárgola de la derecha, con lo que conseguirás otro cristal. Entra por la puerta de la derecha, en la pantalla de la armadura, y sube a la armería. Usa el alfiler en la caja saltarina para conocer al tercer panadero de Contentilandia, quien te dará el cuarto cristal.

Una comida explosiva

Salva aquí la partida. Usa la caja donde estaba encerrado Renato y muévete con ella hacia el TNT, pero calcula bien tus movimientos porque cada vez que saltas, uno de los guardias mira. Nunca te muevas hasta que estés seguro de que nadie te observa. Cuando



te hayas acercado lo suficiente al TNT, Andrés lo cogerá automáticamente. Vuelve a la escalera principal, baja al rellano del primer piso y entra en la cocina (puerta de la izquierda). Usa la regadera llena de agua con el chef automatizado, coge un pavo y métele dentro el TNT. Salva la partida. Abre la puerta del horno y mete dentro el pavo. A toda velocidad, cuando tengas de nuevo el control, mete el pavo relleno con la mecha encendida en el ascensor de comida que tienes a la izquierda.

Tras la animación, sube al piso de arriba y entra en la habitación destrozada (donde estaban los guardias que acaban de convertirse en bolso, cinturón y zapatos). Coge el taco de billar, vuelve a la pantalla de la armadura y quítale el guante. Sube al tercer piso, abre la puerta de la derecha con la llave del cofre del tesoro y entra. Pulsa sobre las gafas de sol que hay encima de la estantería (arriba a la izquierda). Dale al interruptor que había detrás de la estantería, mueve la silla del escritorio, pulsa otra vez sobre las gafas (ahora en la cabeza de burro), ponte el disfraz de mosca para conseguir que la planta atrapamoscas escupa las gafas y rompe el jarrón con el mazo. Por fin puedes coger las gafas de sol.

Esa penetrante mirada

Ve al último piso, usa el guante de la armadura con el taco de billar, y el resultado con el botón que hay al otro lado de la reja. En la nueva habitación, salva la partida. Usa el globo o el guante llenos de helio con Andrés. El personaje que debes imitar para pasar el control de voz, es O'Reja. Entra en los dominios de Lady Infortunata, ponte las gafas de sol. Si fallas y vuelves a la mazmorra, tendrás que hablar con McMoquillo sobre sus alergias, coger el felpudo, crear una nube de polvo y repetir esta operación tres veces. Entonces el guardia dejará la llave debajo del felpudo y se irá.

Después de la animación, habla con Lady Infortunata, pulsa sobre ella y haz que salga de la habitación pulsando en la puerta. Ya fuera, pulsa otra vez sobre ella y sobre el escáner para abrir la otra puerta. Acércate al centro de control, pulsa sobre el panel de la derecha (el de los agujeros) y coloca los cristales en los huecos. Si colocas bien un cristal, brillará.

Puedes probar esta combinación de partida:

Arriba – Azul
Abajo – Amarillo
Izquierda – Rojo
Derecha – Verde

Tira de la palanca del centro de control y coge el dispositivo, pulsa sobre el monitor de la izquierda (está junto a una puerta) y resuelve el puzzle. Necesitas que los distintos sistemas estén, por orden de arriba a abajo, en esta posición:

ON, Abierta, Abierta, Desactivado.

Los cuatro interruptores alteran de distinta forma los ajustes. Puedes probar la siguiente combinación, pero a veces varía:

Interruptor Superior Izquierdo hacia Abajo
Interruptor Superior Derecho hacia Arriba
Interruptor Inferior Izquierdo hacia Arriba
Interruptor Inferior Derecho hacia Abajo

Abandona esta pantalla cuando lo hayas conseguido y entra por la puerta. Usa el Malificador y relájate en tu silla para disfrutar de la secuencia final.

¿Qué para cuándo la segunda parte? Buena pregunta, muy buena pregunta...

TOP SECRET

Un héroe tonto

The Neverhood

Esta historia te contará única y exclusivamente lo necesario para terminar The Neverhood, pero hay muchas más cosas que puedes hacer. Ninguna de ellas es requisito imprescindible para terminar el juego, pero obtendrás una secuencia bastante cómica si las haces. Por último, antes de empezar, el protagonista de este juego sólo puede morir en un sitio, y está daramente indicado, así que ten cuidado y no saltes por donde no debes.

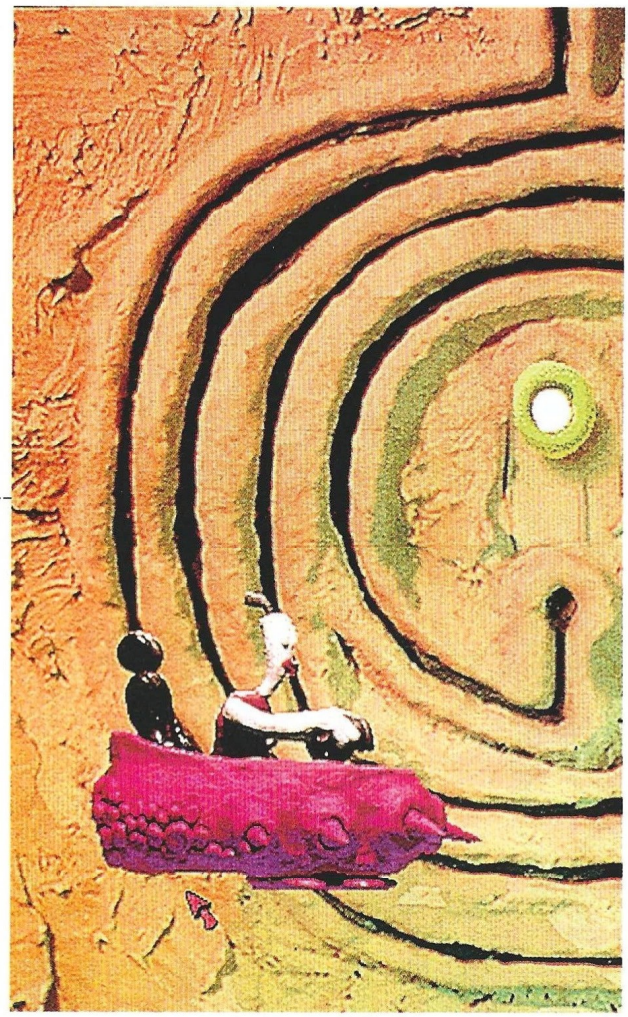
"Al principio, sólo era Hoborg. Después, de su corona nació una semilla, y la semilla dio lugar a Willie Trombone. Willie era feliz con Hoborg, pero pronto se sintió triste por la ausencia de un amigo. Así nació Robot Bil, un regalo de Hoborg a su criatura para que no se sintiese mal. Bil y Willie congeniaron enseguida, pero entonces fue Robot Bil quien se quejó de compañía. Hoborg se dijo que aquello no podía continuar así, pues podría pasarse la eternidad creando un ser detrás de otro para que el anterior no se sintiera solo o desplazado, así que le concedió a Robot Bil un osito de peluche.

Contentos todos, Hoborg, Willie Trombone y Robot Bil, surcaron el espacio en busca de la mejor plastilina del universo, y cuando por fin la consiguieron encontrar, Hoborg decidió crear un mundo para poder descansar de una vez por todas.

En medio del vacío sideral, Hoborg tomó en sus manos el moldeable material y creó Neverhood, un mundo maravilloso lleno de secretos y lugares que explorar. Willie y Robot Bil salieron rápidamente a conocer aquel nuevo regalo de su creador, y éste se volvió a quedar solo. Hoborg se dijo entonces que crearía a otro ser para que junto a él, explorase Neverhood. Esta vez, el fruto de la semilla recibió el nombre de Klogg. Hoborg le dijo a Klogg que era libre para explorar el mundo y tomar de él lo que quisiera; sólo había un objeto intocable: la corona de Hoborg. Klogg quiso saber porqué, y su creador le respondió que la corona pertenecía al gobernante de Neverhood, o sea, él mismo.

En el interior de Klogg se encendió la llama de la envidia, y el deseo de apoderarse de la corona le inundó como una poderosa marea. Hoborg, ignorante de los oscuros pensamientos de su criatura, preparó una nueva semilla, y mientras la sostenía entre sus dedos tratando de decidir qué haría con ella, Klogg aprovechó la oportunidad y le arrebató la corona a Hoborg. Éste cayó en un profundo sueño mientras el usurpador se ceñía la corona. El poder del mágico objeto actuó sobre el ladrón, transformándole en una horrible y malvada criatura que momentos después, arrojó la corona a un rincón de la sala y salió para moldear su perverso mundo.

Mientras tanto, en manos de Hoborg, la semilla se agitó hasta caer al suelo. Willie Trombone, que lo había visto todo oculto tras unas rocas, se acercó a la semilla, la recogió, y la llevó a un lugar seguro donde momentos después de su partida, se desarrolló en un durmiente bautizado como Klaymen."



Klaymen despertó en el interior de una habitación cerrada. Un botón en la pared abría la ventana, y al mirar por ella se dijo que quería explorar aquel mundo de color. Tiró tres veces de una palanca que había frente a la puerta, activando un poderoso martillo que derribó la pesada plancha de acero que le impedía salir. Al cruzar el umbral de la puerta, se dejó caer sin querer sobre una planta verde con patas que se apresuró a devorarle sin pensarlo dos veces. Sin embargo, aquella planta no comía seres de plastilina, sólo argollas, así que escupió a Klaymen a los pocos segundos. Klaymen miró unas argollas que había en el techo, conectada cada una a un cable. Después de unas pruebas (la verdad es que tiró de todas por si acaso), descubrió que la cuarta abría la puerta de salida del edificio, pero si la soltaba, la puerta se volvía a cerrar. Entonces se dijo que si la planta comía argollas y era una argolla lo que abría la puerta, lo mejor era colocar la planta bajo la argolla y dejar que ella se ocupase de la apertura. Dicho y hecho, Klaymen empujó la planta hasta colocarla debajo de la cuarta argolla, tiró de la misma, y por fin consiguió salir.

Avanza una pantalla, gira dos a la izquierda, entra en el edificio blanco.

Al este del edificio donde había nacido, Klaymen encontró un bonito edificio blanco cuyas dobles puertas abrió fácilmente para acceder al interior. En el suelo había un extraño objeto parecido a un cartucho, y Klaymen lo guardó en su interior. En la pared, junto a una puerta que parecía dar a otra habitación, encontró un divertido entretenimiento que consistía en formar un extraño símbolo moviendo unas piezas.

Este puzzle es el clásico de las piezas corridas. Mueve las piezas hasta obtener una H con el lado izquierdo azul y el derecho verde. Cuando lo hayas hecho correctamente, sonará una campana.

No sin esfuerzo, Klaymen consiguió resolver el rompecabezas y la puerta se abrió. En la nueva sala encontró otro cartucho y un raro aparato que parecía tener unos agujeros ideales para meter los cartuchos, y rápidamente comprobó que su suposición era cierta. En el muro de enfrente había una puerta pequeña, como si fuese la entrada de una ratonera. Klaymen la estiró para poder entrar, y mientras esta entrada se agrandaba, aquella por la que había llegado disminuía. Avanzó a oscuras un poco, justo hasta encontrar una especie de barrotes en la pared. Pulsó el botón que había cerca de ellos y bajó por aquella especie de ascensor. Descubrió unos símbolos fosforescentes en la pared que se apresuró a anotar.

Salió de allí como había entrado y volvió a la puerta de aquel oscuro corredor. Muy cerca, había un interruptor que activaba la luz... ¡Oooooh, qué bonito! Otra vez bajó por el ascensor antes de seguir, y cogió un nuevo cartucho, pulsó un botón azul y subió de nuevo, esta vez sólo hasta la palanca, y la accionó. Visto que no había nada más por hacer allí, subió y cogió una probeta del suelo asegurándose después de dejar el ascensor en la misma posición que cuando entró: cerrado.

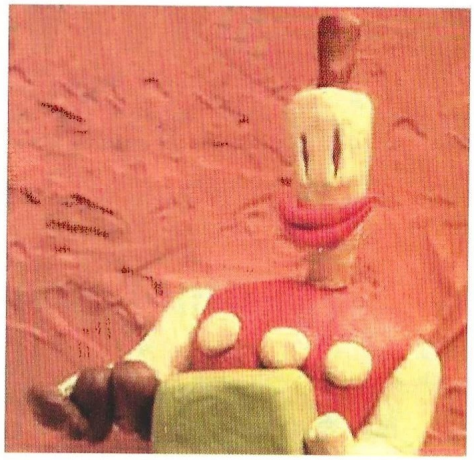
Se dio cuenta entonces de que había un relato grabado en las paredes, pero no tuvo demasiado interés porque era muy largo. Lo que desde luego no quería perderse era el final, así que siguió caminando hacia el fondo.

Recorre las 39 pantallas de historia hasta llegar al fondo y encontrar un nuevo cartucho, haz el camino de vuelta y sal de la casa, avanza una pantalla, gira a la izquierda una vez, avanza otra pantalla y entra.

En esta nueva casa, Klaymen encontró otro cartucho y un extraño muñeco. Cogió el primero y se quedó mirando al segundo como atontado. A la derecha del maniquí había un panel con un nuevo enigma por resolver.

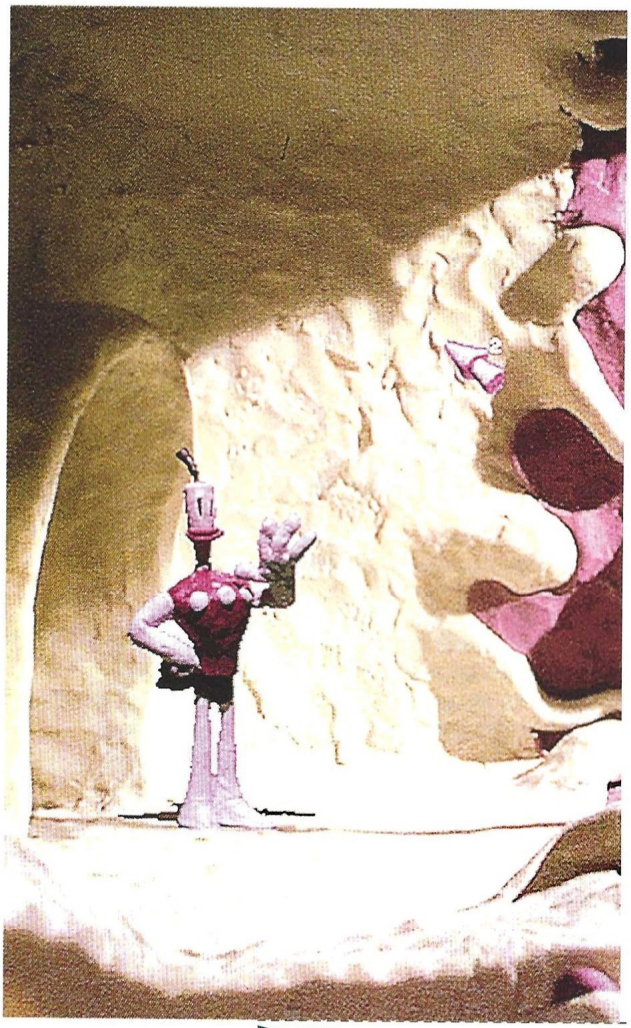
Pulsa sobre el panel. Se trata de que todos los miembros del maniquí sean cartuchos de dinamita. Pulsa alternativamente sobre las distintas piezas del panel y del maniquí para conseguirlo. Sal por la puerta del fondo de la

El poder mágico de la corona actuó sobre Klogg, tornándole en una horrible y malvada criatura



habitación, avanza dos pantallas, gira una a la izquierda y avanza otra.

Klaymen encontró una bonita caja con una manivela. Después de mucho mirarla, se decidió a cogerla y girar la manivela. ¡Qué horror, un derrumbamiento! ¡Cielos, es el Weasel, uno de los más temibles monstruos de Neverhood! El pobre Klaymen corrió como nunca en su corta vida, y tras varios tropiezos y golpes por la premura, se consiguió refugiar en la casa del maniquí. El Weasel intentaba entrar, pero no lo conseguía. Con los golpes del monstruo, cayó una cerilla del marco de la puerta. Klaymen la cogió y enseguida supo que hacer con ella: encender las mechas del maniquí. Con la trampa lista, empujó el muñeco hacia la puerta que bloqueaba el Weasel y se encerró en la casa.



Sal de la casa por la puerta de la derecha. Avanza una pantalla, gira a la derecha y avanza dos más. Pulsa el botón rojo (activarás la fuente) y sal de allí. Gira a la izquierda, avanza, derecha, avanza, izquierda y avanza dos pantallas.

Neverhood estaba lleno de sorpresas: ahora un extraño invento que corría por unos raíles. Klaymen se subió al artilugio y avanzó por el camino marcado hasta un cruce de "vías", donde escogió la bifurcación que bajaba por la pared. Después de recorrer un complejo caracol, pudo pulsar un botón verde y retrocedió hasta donde había encontrado el vehículo.

Avanza una pantalla, gira a la derecha, avanza dos, entra por la puerta y sal de la casa por la izquierda. Avanza otra vez, gira dos veces a la izquierda y avanza.

Klaymen pulsó el botón del timbre de la puerta, pero nadie acudió a abrir. Escuchó el musical sonido del timbre. En el suelo había un botón bastante grande, y su curiosidad innata le llevó a pisarlo. ¡Oh, qué maravilla, sale agua de la fuente! Se dio cuenta entonces de que estaba sediento, así que bebió. Con la boca llena de agua, observó que los tubos que había encima de la puerta eran muy similares a los que había a la derecha de la misma. ¿¿¿Hmmm??? Escupió agua en los tubos que había a ras de suelo, tres veces en el primero, una en el segundo, dos en el tercero, ninguna en el cuarto y cuatro en el quinto. Ahora, al tocar el timbre y coincidir las melodías de ambos tubos, la puerta del edificio se abrió.

El ilusionado Klaymen encontró dentro otro cartucho, y en la siguiente habitación otro más. También vio allí uno de esos dispositivos donde encajaban los cartuchos, así que decidió no cargar más tiempo con ellos y meterlos. Justo en el centro de la sala había una escalera de pinchos por la que se apresuró a trepar. Arriba encontró un botón naranja que, cómo no, pulsó. También cogió otro cartucho antes de bajar, y salió de la casa pulsando el botón que había junto a la puerta.

Una vez fuera de la casa, gira a la izquierda tres veces y avanza tres pantallas. Encontrarás una puerta con tres botones: púlsalos todos y avanza dos pantallas, gira a la izquierda y avanza de nuevo. Anota la secuencia de símbolos pulsando alternativamente el botón (es cíclico). Marca especialmente uno que produce un sonido peculiar. Al terminar, aléjate del monitor, gira dos veces a la derecha y avanza dos pantallas.

En la terraza de este nuevo edificio, Klaymen descubrió una antena, se acercó a ella para mirarla más de cerca. Allí había algo que no encajaba, y se puso a jugar con las piezas de un divertido puzzle de forma que cada una de ellas encajara con la anterior teniendo en cuenta su forma y los símbolos grabados. Una vez resuelto, resultó que aquél control

Lo de encoger no había sido una mala experiencia, pero se sentía mejor con su tamaño normal

parecía subir y bajar un puente, pero había algo que impedía que funcionase correctamente.

Sal del edificio, gira dos veces a la izquierda y avanza una pantalla para ponerte a los mandos del cañón. Dispáralo con el botón rojo.

Tras su perfecto disparo, Klaymen volvió a la antena y esta vez si funcionó el control para bajar el puente. Volvió sobre sus pasos y bajó por el puente hasta una nueva zona de su maravilloso mundo.

A la derecha está el único sitio donde puedes morir, y como verás, perfectamente indicado. ¡No saltes sin grabar la partida!

Junto al mortal agujero, Klaymen encontró un curioso vehículo muy parecido a otro que ya había encontrado antes. Nada más arrancarlo y avanzar un poco por el raíl, encontró una bifurcación y tomó el camino de la derecha. Ante una nueva división de la ruta, optó por la vía ascendente. Tras mucho recorrer los muros, encontró una ventana con unas probetas de colores.

Toma nota de los colores y sus cantidades (las probetas están graduadas). Vuelve sobre tus pasos, hasta la primera bifurcación y coge el camino que desechaste antes hasta encontrar una radio. Escucha bien la música y el sonido. Retrocede hasta el agujero y ve a la casa amarilla.

El aparato que Klaymen tenía ante sí era muy extraño: emitía un agradable sonido a veces, y otras un ruido ensordecedor. Ajustó el dial hasta escuchar la misma música que en el muro y se abrió una nueva puerta en la casa. Al entrar por ella llegó a una sala oscura con una única ventana. Quiso mirar el exterior y descubrió más tubitos de colores, y como supuso que aquello le haría falta, tomó buena nota de los colores y las proporciones del contenido.

Después bajó por las escaleras y encendió la luz. En una máquina que había en la habitación, pudo leer un nombre: BOBBY. Apagó la luz y entró en la máquina.

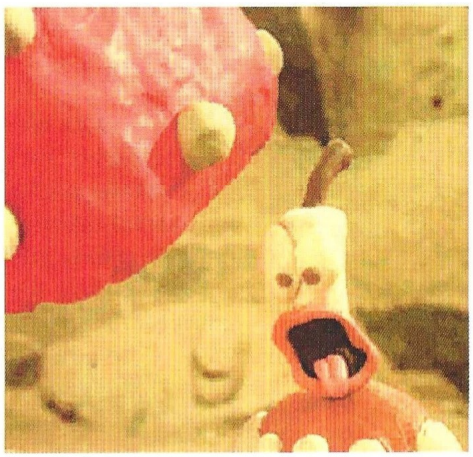
Pulsa el botón rojo para ver la posición de los colores. Para hacer funcionar la máquina, debes colocar esta secuencia: azul, naranja, azul, azul y amarillo. Utiliza para ello los botones blancos y ve probando hasta conseguirlo. Klaymen encogerá.

Con su nuevo tamaño, el mundo parecía diferente. Bajo el cordón de la luz había una puerta pequeñita, y entró por ella para subir por una rampa hacia otra del mismo tamaño. Se encontró en una habitación llena de estatuas, y al fondo del todo, vio un laboratorio en miniatura. Se acordó que aquellos colores eran los mismos que había visto en una ventana mientras recorría los muros con el vehículo, y ajustó los contenidos de cada probeta en concordancia.

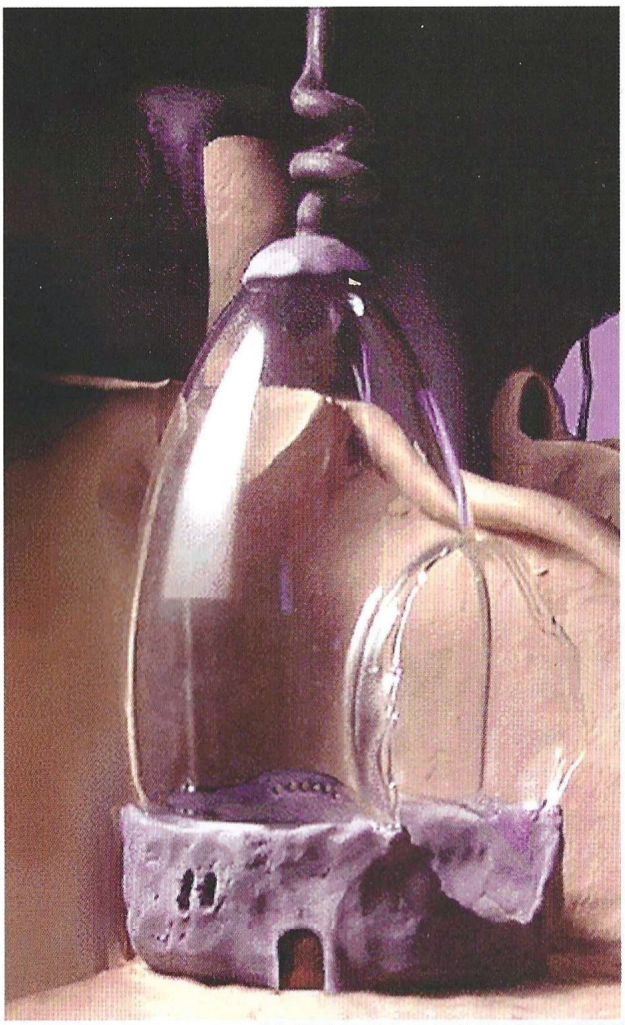
¡Ya era grande otra vez! Lo de encoger no había sido una mala experiencia, pero se sentía mejor con su tamaño normal. Cogió un nuevo cartucho del suelo y se dedicó a contemplar las estatuas que había entre las columnas. En una de ellas encontró un botón, y al pulsarlo bajó una escalera del techo. Subió por ella y cogió una nueva cinta, aprovechando la ocasión para meter todas las que tenía en un reproductor que había en la misma sala.

Salió por la puerta que le llevaba una vez más hacia lo desconocido, y encontró una nueva máquina que no había visto nunca. Accionó el panel de control y pulsó el botón que parpadeaba, uno que tenía forma de clavo. Después apretó el botón grande y rojo y apareció en otra parte de Neverhood, en otra máquina similar. Bajó de ella y descubrió que se hallaba en un satélite de Neverhood, un lugar desde el que podía ver el castillo de su creador, atado con una cadena a la roca flotante. Aquello no estaba bien, y tiró del clavo que sujetaba la atadura hasta conseguir arrancarlo.

Sube a la máquina otra vez y pulsa el botón en forma de alfa griega hacia abajo. Coge los cartuchos de la nueva habitación y pisa el botón del suelo. Rápidamente, sal por la puerta. Si se te cierra, inténtalo de nuevo (puede costarte un poco). Avanza dos pantallas, gira tres veces a la izquierda y avanza de nuevo.



Klaymen se encontraba ante un panel que se apresuró a abrir. Aquellos símbolos le resultaban familiares, y recordó de repente que los había visto en otro sitio: el monitor que había cerca del cañón. Introdujo la misma secuencia en orden, y en la posición donde debía ir el símbolo que producía un extraño sonido, puso el que correspondía por sonido, no por forma. Una campana sonó y una puerta se abrió. El joven héroe encontró otro cartucho y salió del lugar.



Avanza una pantalla, gira a la izquierda, avanza y entra en el edificio. Pisa el botón del suelo, sal por la derecha, coge el cartucho y usa el reproductor. Pulsa sobre el tapiz de la pared. En una hoja de papel, haz una cuadrícula con tantos cuadros como veas en pantalla. Sucesivamente pulsa sobre todas las casillas tomando nota en el papel de su contenido. Cuando lo tengas todo, ve descubriendo todas las figuras sin importar el orden de las mismas, pero pulsando sobre formas idénticas de forma continua. Por ejemplo, si hay tres cráneos, cinco plantas y dos árboles (entre otras cosas), y tu primera pieza descubierta es un cráneo, deberás pulsar sobre los otros dos antes de pasar a las plantas, y descubrirlas todas antes de pasar a los árboles. No pierdas tu hoja de papel, pues más tarde te harán falta saber las cantidades de cada dibujo.

Una vez resuelto este puzzle, sal por la izquierda y otra vez a la izquierda. Pulsa sobre el obstáculo. Para llevar al ratón hasta el queso, tendrás que fiarte de su olfato. Cuando el roedor esté junto a una puerta, fíjate hacia dónde apunta su hocico. Ve en esa dirección, pero antes de entrar por la siguiente puerta, cerciórate de que es la correcta colocando al ratón al otro lado de la misma. Si el ratón apunta con el hocico hacia una puerta tanto por la derecha como por la izquierda, es que es la puerta correcta. Resuelto esto, sigue camino hacia la izquierda.

Dos cartuchos más fueron su recompensa por ayudar al ratón. Neverhood no dejaba de sorprenderle: allí había otra máquina. La empujó por la izquierda y tiró de la palanca. ¡Vaya! ¿De dónde salían aquellas imágenes? Klaymen se dijo que aquella cosa no podía ser buena, así que decidió deshacerse de ella. La empujó hasta el aspirador que se había tragado al ratón, y lo activó pisando el botón del suelo. Perfecto.

Solucionado este problema, se dijo que ya nada tenía que hacer allí, así que salió del edificio pulsando el botón que había junto a la puerta.

Avanza, gira a la izquierda y avanza. Entra, vuelve a avanzar y entra de nuevo. Toma nota de los símbolos de la pared (son para el cañón). Coge el cartucho, sube a la máquina y pulsa el botón parecido a una 's' con un punto. Sal de la pantalla por la izquierda, avanza dos, gira a la derecha y avanza. Pulsa sobre el panel y el botón.

Klaymen tuvo que introducir usando las flechas la cantidad exacta de símbolos que le pedía la máquina. Era muy difícil acordarse, porque los había visto hacía ya rato en la sala del tapiz, pero lo consiguió y un sonido característico así se lo indicó. Apretando el botón gordo amarillo, consiguió alejar el osito de peluche del malvado robot. Salvada la pobre mascota, volvió hasta la máquina y pulsó el botón en forma de bastón para llegar hasta la primera transportadora que había encontrado. Entró en el edificio y metió los cartuchos en el reproductor, tiró de la anilla, subió las escaleras y llegó a la sala de la radio. Giró el dial hasta que la iluminación de la sala fue máxima, con lo que supo que la puerta se había abierto.

Salió por ella y subió por el puente hasta el cañón, donde introdujo las coordenadas que ha-

Cuando creía haber recuperado la bondad de su amigo Bil, el malvado Klogg liberó a sus bestias para atacar al robot y robarle su osito

bía visto en la oscuridad. Movió las flechas del punto de mira y disparó, con gran pena de su corazón, contra el robot. Bajó el cañón hasta el suelo devolviendo las flechas a su punto de partida, y entró en el edificio para subir el puente y lo cruzó.

Gira a la derecha al salir de la oscuridad, avanza, entra en la casa del TNT, sal por la derecha, avanza dos pantallas, gira a la izquierda, y por último, avanza para coger el vehículo.

Ahora podía coger un camino que antes estaba cerrado, así que siguió recto por la vía hasta llegar a la casa con las rejas. Bajó del vehículo y cogió una llave. Aprovechó para mirar por la ventana y retrocedió sobre sus pasos hasta el control de puente, lo volvió a bajar, ajustó de nuevo la radio para entrar en el laboratorio y encogió para entrar por las puertas pequeñas. Ya en la sala de las estatuas, recuperó su tamaño normal con el brebaje de colores y subió al piso de arriba para coger la máquina. Decidió ir a ver en qué estado se encontraba el robot, y pulsó el botón en forma de 's' con un punto.

Cuando creía haber recuperado por fin la bondad de su amigo Bil, el malvado Klogg liberó a sus bestias para atacar al robot y robarle su osito. Se desencadenó entonces una atroz sucesión de acontecimientos que terminaría sumiendo a Klaymen en una profunda amargura. Para recuperar ánimos, se dijo que ya estaba en el palacio, y que pronto las cosas volverían a estar como debían. Recobrando la compostura, se adentró en la guarida de Klogg.

Avanza, gira a la derecha, avanza dos pantallas, coge el alfiler, entra en el palacio, avanza, gira a la derecha, avanza y entra por la puerta dentada. Empuja el proyector una vez por la izquierda y activalo. Toma buena nota del orden de las llaves y la secuencia de números que sigue, teniendo en cuenta que un espacio separa dos números diferentes. Retrocede hasta el vestíbulo y entra en el ascensor.

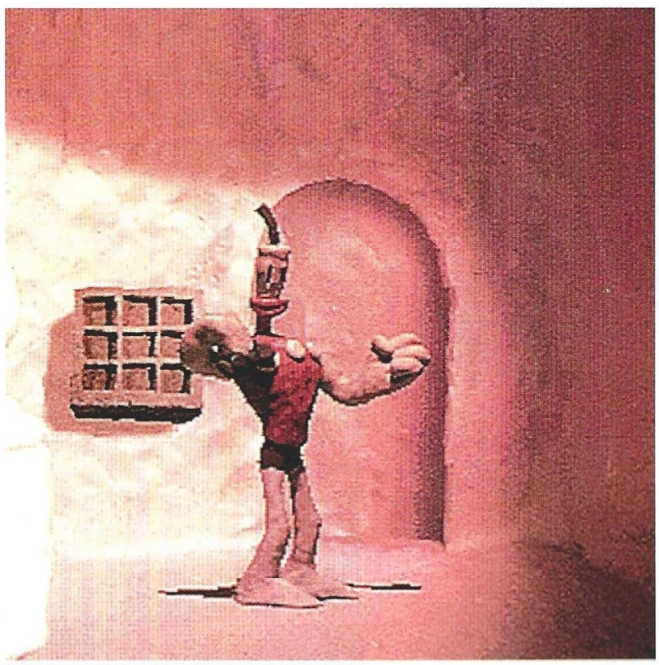
Klaymen hizo cuentas con los dedos. Aquella nueva máquina debía ser la última. Cogió el cartucho del suelo y miró por la ventana. Con que por eso flota la llave en el aire... Nada que no solucione un buen alfiler. Pinchó el globo, y bajó a la terraza a recoger la llave, se dirigió a la sala del proyector y cogió otro cartucho.

De vuelta al piso de arriba, insertó los últimos cartuchos en el reproductor. ¡Cielos! Era un mensaje de Willy Trombone dirigido a él. Le relataba su origen y cómo había llegado Neverhood a su situación actual, y al final, de forma milagrosa, Willie le entregó una tercera llave. Corrió abajo hasta la sala del proyector, e introdujo las llaves en la puerta del ventanuco. Ajustó cada una con la cifra correspondiente según la imagen del proyector –parece que a pesar de todo, aquello no era un objeto maligno–, y accedió a la antesala del trono.

No podía creerlo. Más anillas y otra planta carnívora. Se puso a tirar de todas como un loco, pero necesitaba tener dos bajadas si quería llegar al Salón del Trono de Hoborg. Tras mucho devanarse los sesos llegó a una conclusión, en realidad una repugnante conclusión. Empujó a la planta carnívora hasta colocarla bajo la anilla que estaba más a la

derecha, se colgó de la anilla, y se dejó caer hacia las ávidas fauces del vegetal "anillívoro". Éste, que odiaba la carne, le escupió en dirección al salón del trono.

Abre la puerta, y tras la secuencia animada, pulsa sobre el rey. Feliz final del cuento.



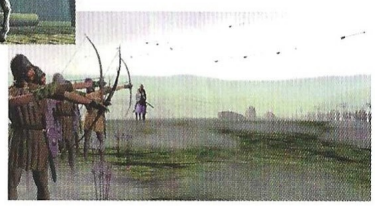
¡Dios salve al Rey !

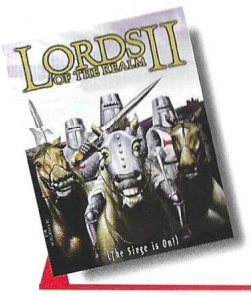
Lords of the Realm II

El Rey ha muerto. En una tierra oscura de oscuros señores, donde la espada es la única ley, cinco poderosos sucesores se enfrentan entre sí, a una sutil conspiración. ¿Quién llegará a ser Rey? Habrá que utilizar todos los recursos disponibles, la astucia, la política y por supuesto, la guerra.

Lords of the Realm II, es la continuación de la primera entrega, con unos gráficos muy mejorados y por supuesto una gran cantidad de aditamentos que consiguen que la segunda parte, sea muy superior a la primera. Con unos estilos de juego diferentes y la inclusión de un nuevo modo gráfico de batallas, el programa se convierte en todo un espectáculo para los amantes de la estrategia.

Para empezar a introducirnos en el tema, diremos que no sólo es un programa donde la parte militar es muy importante a la vez que divertida, sino que es un gestor de medios económicos, con factores sociales y políticos, donde tendremos que ir solventando problemas en todos esos frentes a fin de que el estado de nuestras arcas y tierras no se resientan demasiado.El programa tiene lugar en un mapa con perspectiva isométrica donde moveremos nuestros ejércitos, observaremos nuestras industrias, veremos crecer y cultivar nuestros campos y los dominios de nuestros rivales. El mapa gráficamente es muy bueno, con las figuras de animales y personas con animaciones diferentes con un estilo muy cuidado y agradable a la vista. El desplazamiento se realiza a través del ratón, siendo los punteros bastante explícitos a la hora de entender su significado.





Precio: 7.950
Requerimientos : 486/66 MHZ, 8 MB de RAM, 34 MB HD,SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido con DAC, Windows 95 o DOS 6.0
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Real como la vida misma.

Efectivamente, el programa es muy real, si vas a la guerra te costará dinero, pero no solamente dinero, te costará materiales puesto que a los hombres hay que armarlos, tendrás gastos de manutención, tienen que comer, a su vez el nivel de levas ha de ser el adecuado puesto que alguien tiene que quedarse cuidando las tierras y produciendo, así como no puedes aumentar mucho el ritmo de trabajo o reducir el suministro de comida, puesto que sólo hay una cosa que enfurece más a la muchedumbre que esto y es la subida de impuestos.

Con todos estos problemas a tus espaldas comprenderás en seguida que no es tarea fácil el mando, pero sí tremendamente divertida y muy adictiva.

Las enfermedades y plagas son, por desgracia, muy reales a su vez. Si a causa de la guerra nos vemos obligados a recortar presupuesto en alimentación, y el nivel de industria empieza a bajar sensiblemente, las plagas se extenderán rápidamente.

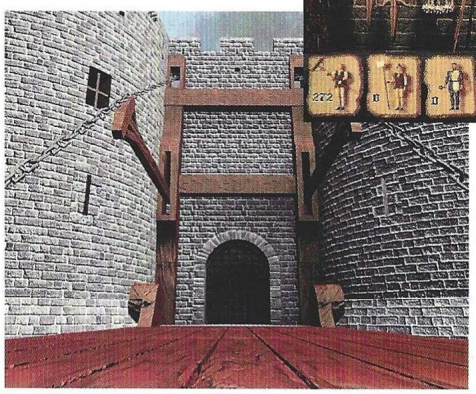
El combate

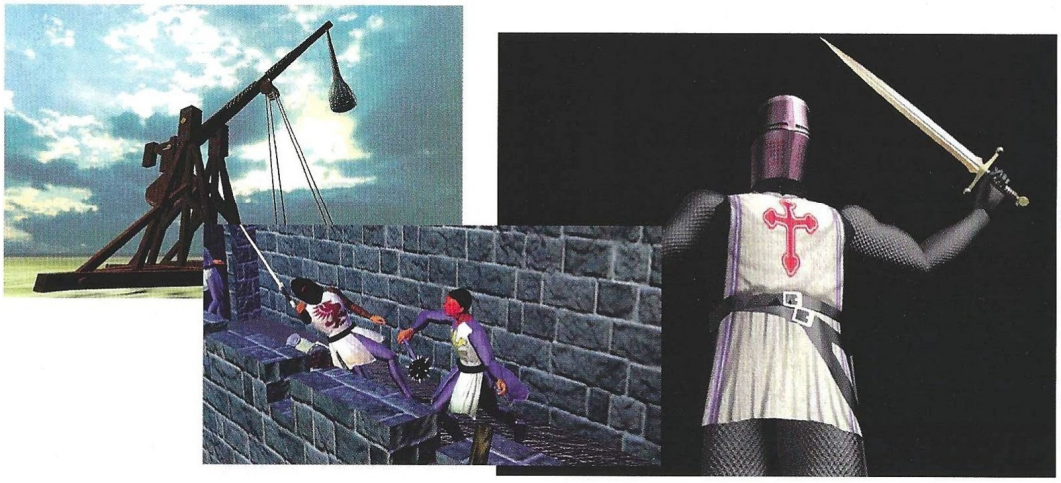
Muy parecido al estilo del "Warcraft" o del "C&C" las unidades que reclutemos serán convenientemente armadas y entrenadas a fin de prepararlas en dos papeles principales: la invasión de las tierras enemigas, o la defensa de las nuestras. En las dos se podrá desarrollar en campo abierto, o contra un castillo en asedio.

El asedio es divertido y complejo, son muchos factores a tener en cuenta a la hora de atacar/defender. Ayudado por los soldados, caballeros , arqueros, y máquinas de guerra como arietes o catapultas, lanzadores de aceite hirviendo, etc, el combate siempre es cruento y pero muy adictivo y entretenido.

Aquí la más pura estrategia toma forma en el campo de batalla. Las tropas más fuertes, los caballeros han de colocarse en reserva para romper la línea, mientras que los ballesteros y los arqueros debilitan al enemigo con sus virotes y flechas. Las tropas de línea mantendrán las posiciones, hasta acabar con el enemigo o ser derrotados.

La política tiene parte importante. Las alianzas





La política tiene parte importante: las alianzas secretas y los tratados se rompen como el papel, y a cada minuto otras nuevas florecen

secretas y los tratados se rompen como el papel, y a cada minuto otras nuevas florecen. La inteligencia artificial está muy cuidada y cumple perfectamente con el perfil psicológico de cada uno de los personajes representados.

La secuencia de juego

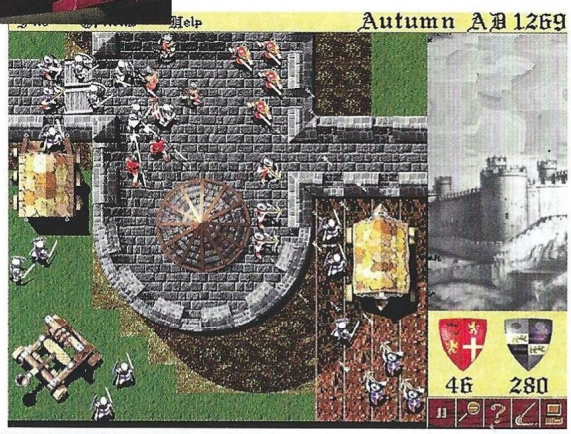
Lo primero que se debe hacer es controlar visualmente el crecimiento en nuestras tierras, a fin de encontrar nuevas producciones o ejércitos que avanzan contra nosotros. Lo segundo es gestionar el trabajo, aumentando o disminuyendo el trabajo a nuestros vasallos, siendo la labor más importante la agricultura, que a fin de cuentas nos proporciona dinero y comida. Otra de las secuencias de juego será la gestión de la industria, a fin de ir progresando continuamente y consiguiendo materiales para nuestros ejércitos. Luego se debe siempre que se pueda, visitar a mercaderes que nos ofrecerán productos, armas, a precios variables siendo unas veces un abuso y otras una ganga. Es bueno también tratar de reclutar mercenarios; aunque caras, son tropas entrenadas y fiables.

Opciones

Podremos elegir multitud de tierras, cambiar el número de adversarios a enfrentarnos y configurar a nuestro gusto un montón de posibilidades para empezar a jugar desde el principio y al máximo nivel.

Podremos jugar también a través de redes a fin de enfrentarnos contra jugadores humanos.

Los gráficos no están en alta resolución pero se deja apreciar perfectamente los detalles de cada objeto, territorio o soldado y el sonido corre a cargo de una música en calidad CD.



Veredicto

Un juego que aúna estética y jugabilidad, con un nivel de dificultad tal que hasta el más exigente de los "Wargamers" se sentirá contento de su compra. Con un desarrollo que reúne las innovaciones y estilos de juego que más fuerte han entrado en el mercado, consigue una amalgama de factores económicos, políticos, sociológicos y militares que lejos de desentonar hacen del juego un conjunto interesante.

El truco es...

La política es muy importante. Como decía Maquiavelo: "Miente como un bellaco, llora como una mujer y traiciona como Judas". Intenta que los sucesores se enfrenten entre ellos y acaba con el que más débil esté. La Condesa es la más fiable para aliarse, pero siempre ten cuidado y mucho tacto.

Calificación

Lords of the Realm II

Pros: Los gráficos, el sonido y la ambientación nos sumergen en un ambiente medieval muy interesante, las opciones de juego por red dan un valor añadido al programa. Los combates tipo "Warcraft" son realmente interesantes y la gran variedad de armas y tipos de tropas son de agradecer. El juego político está muy bien representado y es un atractivo más a un programa de gran calidad.

Contras: A veces cuando las cosas vienen mal dadas es difícil volver a levantarse, creando un sentimiento de frustración. La dificultad de controlar todas las tropas y puntos en un asedio. La banda sonora es un poco repetitiva y cansa como todas en general.

Las cartas al ordenador

Magic The Gathering: Battlemage

Hace algo más de tres años llegó a España una nueva fiebre que encandiló a muchos jugadores de rol del país, y que muy pronto se convirtió en un auténtico torbellino. Se trataba de un juego de cartas llamado Magic: The Gathering, que pronto se vería acosado por incontables imitadores.

Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, 20 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1-4
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia

Al principio sólo venían cartas de importación, pero una importante editorial catalana vio el negocio que había en aquél juego y se decidió a comprar los derechos para editarlo en castellano. La primera edición española de la Gen Con –la feria de rol más importante del mundo–, allá por el año 94, sufrió la invasión de aquellos fanáticos entonces considerados una especie de plaga. En posteriores ediciones, los juegos de cartas han ido ganando espacio hasta tener el mismo –si no más– que los propios juegos de rol.

Si múltiples compañías de software habían hecho juegos de los universos de TSR, también se podían hacer juegos de Magic, el juego de Wizards of the Coast. Por separado, Acclaim y Microprose comenzaron a desarrollar productos en torno a Magic: The Gathering, y aunque algún malvado hechicero maldijo ambas producciones, ahora llega la primera de ellas: Battlemage.

Sólo para Magic-maníacos

Es necesario advertir antes de rascar la superficie de este título, que sólo los jugadores del juego de cartas lo encontrarán atractivo y entretenido, resultando duro e incomprensible para todos los que jamás han jugado a Magic o no saben cómo se juega. Battlemage es un producto específico para un sector muy determinado de jugadores, y por tanto no vamos a explicar cómo se juega –ya que sería complejo y extenso–, sino qué ofrece el producto a sus potenciales usuarios.

Hay tres apartados bien diferenciados dentro de este título: el Archivo de Cartas, el Duelo, y la Campaña. El primero contiene todas las cartas, agrupadas por tipos de magia, que se pueden utilizar en el juego. Magníficas ilustraciones originales y una breve descripción, informarán al jugador de su uso y requisitos. Quizá algunos jugadores de Magic encuentren alguna novedad entre ellas, pero la mayoría ya estarán habituados a lo que verán en pantalla.

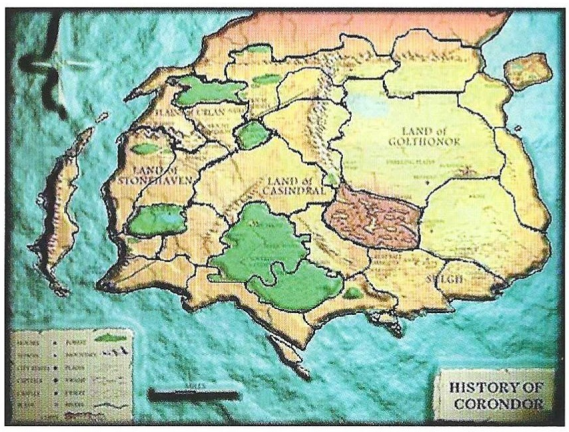
Batalla de Hechiceros

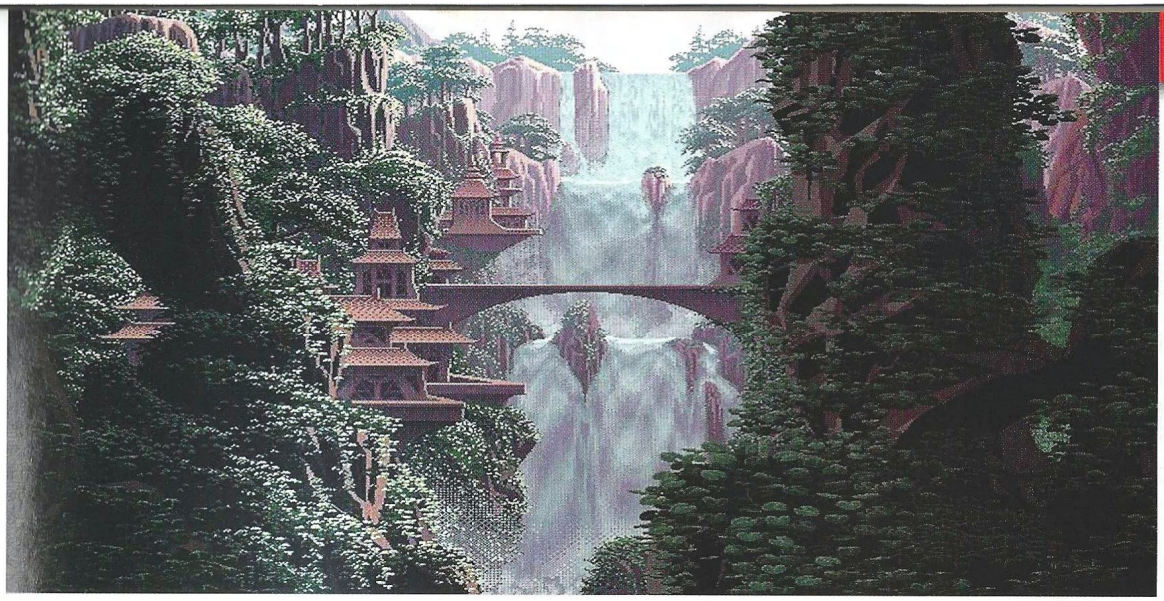
El Duelo puede ser considerado como un modo de práctica para la Campaña: dos hechiceros se enfrentan en duelo singular, empleando para ello la magia y criaturas que tiene disponibles en las cartas. Esta parte de juego hace que el enfrentamiento del juego de cartas cobre vida en el ordenador mediante animaciones y gráficos en alta resolución, cosa que seguramente agradará a más de uno. La mecánica es exactamente la misma que en el juego de cartas.

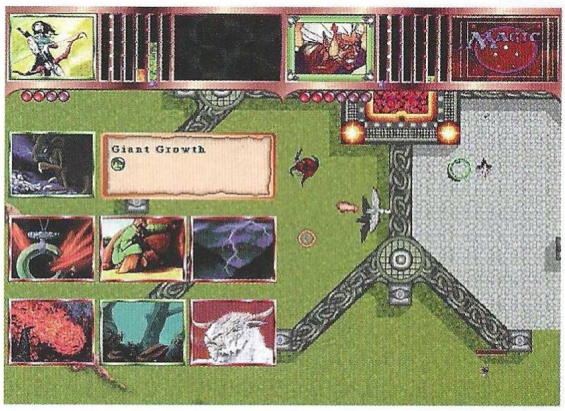
El enfrentamiento se produce en tiempo real, y hasta 4 jugadores pueden participar vía Internet o red. Mediante una vista superior del campo de batalla, el jugador contemplará cómo las criaturas que ha invocado se lanzan contra el enemigo mientras, al mismo tiempo, él recibe los ataques de su contrincante. Existe una opción para crear una biblioteca específica de cartas para utilizar en el duelo, y la posibilidad de almacenar varias configuraciones de cartas para su uso posterior.

Magic y rol

En el modo Campaña, el jugador decidirá cuál de los hechiceros de Corondor –el mundo en que se desarrolla el juego– quiere ser, e iniciará su conquista tratando de ganar aliados y derrotar a todos sus enemigos. Hay una densa y sólida historia de fondo, y cada vez que se ataque un territorio neutral, habrá unas complejas conversaciones para tratar de convencer al gobernante de turno de que se una a la causa. En







El jugador podrá escoger entre dos bandos: defensores y conquistadores, obviamente, los primeros son los buenos y los otros los malos

los casos en que no quede más remedio, habrá que recurrir al duelo. El final, como siempre, será un enfrentamiento con el malvado del juego, Ravidel.

Cada vez que el jugador seleccione un territorio como objetivo, obtendrá una bella imagen en alta resolución que corresponde al reino en cuestión. Una voz en off dará unas breves explicaciones acerca de la nueva tierra y se producirá una conversación/negociación o un duelo. La campaña utiliza un sistema de turnos, con lo que a veces se hace tedioso esperar las reacciones de los demás.

El truco es...

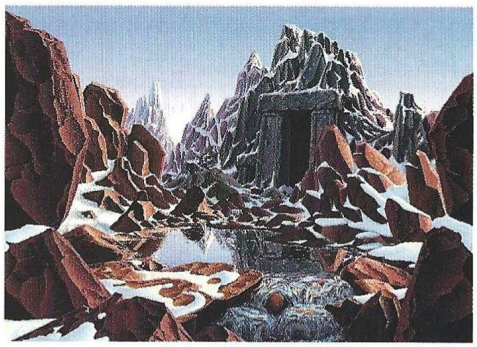
Si escoges un Defensor, nunca seas arrogante al hablar con los gobernantes o habitantes de los territorios neutrales. Compórtate como un personaje totalmente legal, y tus acciones tendrán fruto. Sin embargo hay una excepción a esta regla: si la actitud de tu interlocutor no es adecuada, entonces tendrás que reaccionar con un humor distinto.

Buenos y malos

El jugador podrá escoger entre dos bandos: defensores y conquistadores. Obviamente, los primeros son los buenos y los otros los malos, y las diferencias estriban vitalmente en la personalidad de cada uno y las opciones de diálogo que conlleva. Resultará muy difícil que alguien crea a un malvado cuando dice que va a ser magnánimo, aunque sin embargo, cuando un bonachón se porta como un imbécil consigue una credibilidad asombrosa.

Es sólo en este modo, el de campaña, donde se mezclan la mecánica básica de Magic y el juego de rol, ya que el jugador debe asumir muy bien su papel para poder comportarse ante sus contendientes. En cualquier caso, Magic The Gathering: Battlemage es un juego única y exclusivamente para gentes que ya juegan a las cartas de Magic –o juegos similares en un momento dado– que no son pocos, pero totalmente infumable para el resto de los mortales.

A pesar de todo hemos decidido calificar el juego teniendo en cuenta esta premisa, por lo que la puntuación se corresponde exactamente a la fidelidad con que se ha tratado el juego de cartas en el ordenador y a lo entretenido que es como tal para el jugador de Magic, no para el jugador medio de cualquier otro género. Sólo resta decir que todo está en inglés, cosa que quizá no importe debido a lo específico que es el programa.



Calificación

Magic The Gathering: Battlemage

Pros: Las imágenes son preciosas, y el duelo de hechiceros se ha reproducido con bastante fidelidad. Aquellos que echaban algo de menos en el juego de cartas, encontrarán magnífica la conjunción de combate y rol del modo campaña.

Contras: Battlemage está en inglés, algo que quizá produzca cierta reluctancia en algunos jugadores. Para el jugador medio, este título es incomprensible e injugable. La banda sonora del modo campaña es muy parecida a la de la película Troll: está muy bien, pero es una copia.

Algo más que una simple carrera

Grand Prix Manager 2

Grand Prix fue en su día un juego que marcó época, el punto de partida de una carrera en la que no pocos desarrolladores han participado, normalmente a la zaga de los Fórmula 1 desarrollados por Microprose.

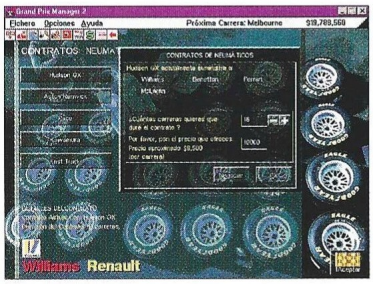
Existen pocos títulos míticos dentro de la simulación del mundo del motor, y sin duda uno de los más representativos es el que da nombre a este nuevo juego de Microprose: Grand Prix. A diferencia de la saga Grand Prix, este juego no pretende situar al jugador al volante de uno de los veloces Fórmula 1 a los que nos ha acostumbrado Microprose en los últimos años. Este juego ofrece una panorámica mucho más difícil de la competición del motor más importante del mundo; sin un buen manager, Jean Alesi, Michael Schumacher y Gerhard Berger no ocuparían los primeros puestos de las tablas clasificatorias, y este será precisamente el papel que interpretará el jugador: el manager del equipo, la persona que debe ocuparse de todos los detalles antes, durante y después de cada carrera.

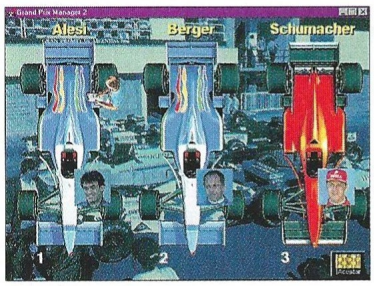
Bastante realista

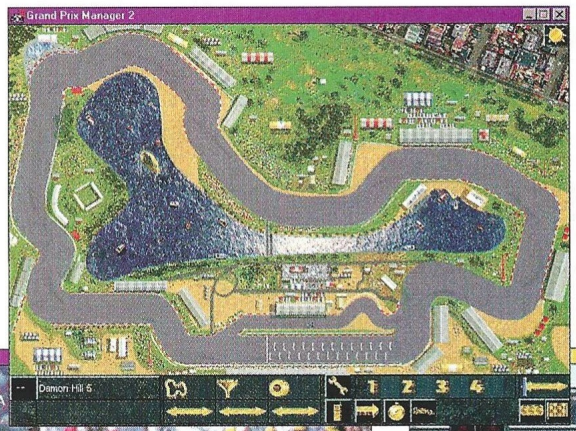
Grand Prix Manager 2 se destaca por encima de todo por ofrecer una buena simulación de todo aquello relacionado con un equipo de Fórmula 1, aunque no en el grado que ofrece, por ejemplo, otro de los desarrollos del momento: F1 Manager. Las carreras de F1, como queda demostrado en este juego, no se limitan a esos pequeños misiles que tratan de cruzar la línea de llegada en primer lugar; detrás de la carrera existe un mundo que pocas personas conocen y que es, en definitiva, el alma de esta competición.

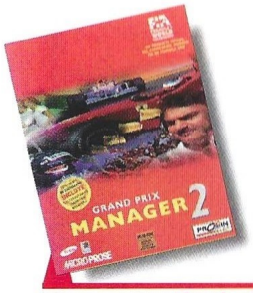
El dinero mueve el mundo y, cómo no, la competición de Fórmula 1 no se ve ajena a este innegable hecho. El jugador no participará en cada prueba por conseguir la tan preciada corona de laureles: las victorias atraen a los patrocinadores, y estos aportan la ingente cantidad de dinero que necesita el manager para mantener a su equipo en la competición.

El jugador deberá prestar una gran atención a las finanzas del equipo. Grand Prix Manager 2 posee dos apartados distintos que se encargan de ofrecer al jugador la posibilidad de financiar la competición: en el primero, orientado a los contratos con los patrocinadores, podrá conseguir buena parte de los fondos que necesita; en el segundo es posible conseguir dinero a través de

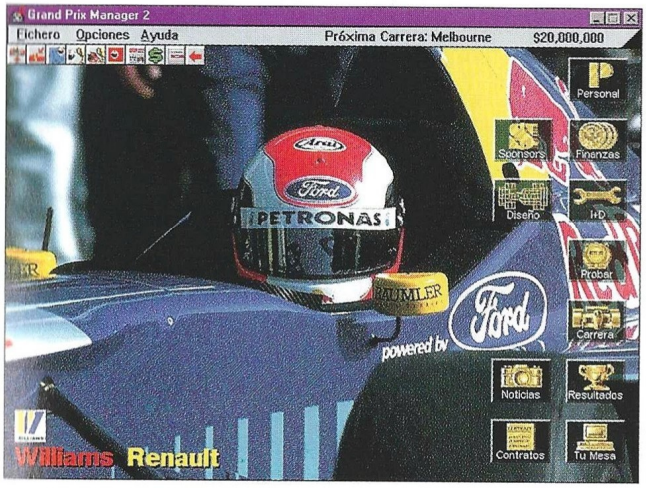




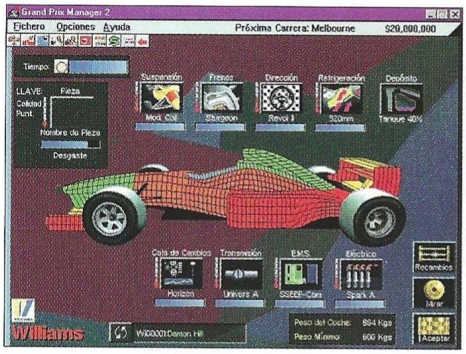




Precio: 8.495
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Windows 3.1 (o superior) o MS-DOS 5.0, SVGA, ratón, CD-ROM 2x, disco duro
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



Cuando el jugador gane una competición, los patrocinadores pelearán por que figuren sus emblemas en la carrocería del coche



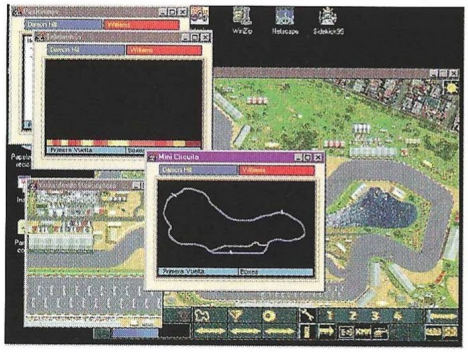
préstamos concedidos por los bancos. Ni que decir tiene que cuando el jugador gane una competición, los patrocinadores pelearán por que figuren sus emblemas en la carrocería del coche y el traje del piloto; cuando pierda, nadie mostrará interés, algo bastante frustrante.

Simulación del coche

La simulación del coche en este juego se circunscribe al funcionamiento y rendimiento del mismo. Existen dos apartados en los que es posible configurar el coche tanto interna como externamente. En este juego se hace especialmente patente la necesidad de configurar a la perfección cada uno de los distintos aspectos del Fórmula 1; lo más difícil es, con diferencia, configurar los alerones delanteros y traseros para que el piloto pueda exprimir al máximo las prestaciones de los potentes motores de estos bólidos. Existe un túnel de viento en el que el jugador podrá probar el rendimiento simulado de su coche variando el grado de inclinación de los alerones, y es posible alquilar los circuitos para probar el coche en carrera.

Al volante

Cuando el coche haya sido configurado y probado el jugador podrá realizar la prueba de fuego: participar en una carrera. La simulación de ésta se limita a una vista en la que el jugador puede observar el desarrollo de la carrera desde arriba y en la que un comentarista narra (en castellano) la odisea particular de los pilotos, aunque en ocasiones huelgan estos comentarios. El jugador podrá dar órdenes a sus pilotos (por ejemplo, correr "a muerte"), aunque es difícil mantenerse totalmente informado de sus problemas en carrera.



El truco es...

Antes de comenzar la competición debes construir un buen coche con el que tener alguna opción al campeonato. Monta en tu coche los mejores repuestos, asegúrate de que pruebas el F1 en el túnel de viento y de que realizas las oportunas modificaciones en su diseño.

Calificación

Grand Prix Manager2

Pros: Prácticamente la mayoría de los aspectos de la simulación del manager de un equipo de F1 han sido contemplados en este juego.
Contras: El programa ha sido traducido al castellano, pero no con la perfección y acierto que se podría esperar.

¿Puedes decir Daktaklakpak?

Star Control 3

Son los juegos como éste los que dan pie a densas discusiones en la redacción, ya que descontrolan el sistema de clasificación según géneros dejando en el aire una pregunta cada vez más frecuente: ¿qué es exactamente este juego?

Para empezar, Star Control 3 es la tercera entrega de la serie Star Control, una divertida serie con un increíble guión que ha sido muy popular en Estados Unidos. Humanos y alienígenas en perpetuo conflicto. Star Control 1 era un juego de acción y estrategia, mientras que Star Control 2 era una aventura con elementos de acción. Por cierto, ambos juegos están incluidos en la edición de Star Control 3 que se comercializa en España, así que en realidad obtienes tres juegos por el precio de uno.

Star Control 3 se sale de los límites establecidos para cada género, ya que posee una trama muy profunda y vital para su desarrollo, pero ofrece una combinación a partes iguales de acción, aventura y estrategia que bien podría no gustar al aventurero clásico, aunque sin embargo debería atraer poderosamente al jugador de mente abierta que busca grandes historias, humor y juego.

La trama se condensa

Tras resolver una difícil situación en Star Control 2, el comandante protagonista de toda la saga –el jugador– crea la Liga de Razas Sentientes. Como Comandante de la Liga, el jugador ha de viajar al cuadrante Kessari en busca de los restos de una avanzada civilización desaparecida hace eones, los Precursors. El objeto de su misión es localizar los artefactos Precursor que impidan la implosión de la galaxia, un extraño fenómeno que amenaza con destruir todo mundo conocido.

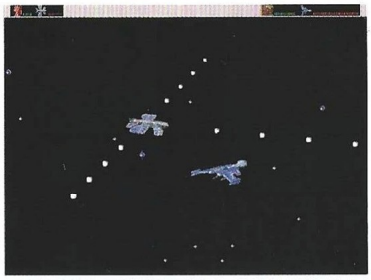
Pero sería impensable que una entrega de Star Control tuviera una trama tan sencilla, sin incluir varias historias paralelas que transcurren dentro del todo del argumento. Cada una de las razas que componen la Liga tiene su propia forma de ver la vida y de relacionarse con los demás, y por supuesto, tienen algún que otro problema que el jugador habrá de resolver.

Si esto no basta, aparece otra coalición que también busca los artefactos Precursor, y que además puede "robarle" a la Liga algunos de sus miembros. Esta opción es bidireccional, con lo que las filas de ambas facciones pueden estar en constante fluctuación.

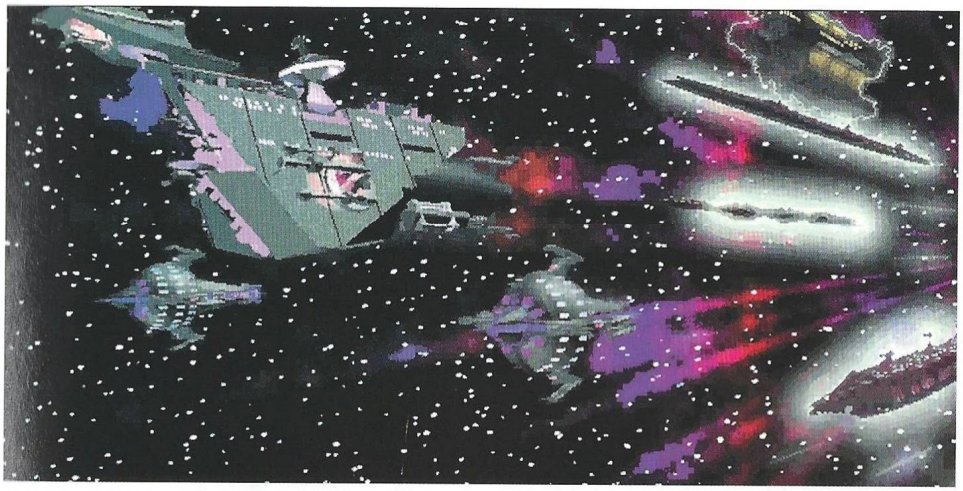
Los diálogos de cada raza están a la altura de la excelente trama. Los genios que los han escrito han sabido imprimir en cada raza una personalidad única perfectamente diferenciada de las demás, y algunas de ellas con extremadamente cómicas. Si bien esto ocurre con las nuevas razas, con las clásicas de la serie es muy distinto, ya que las que en la segunda entrega eran soberanamente divertidas, ahora rayan la monotonía.

¿Qué pinta la estrategia?

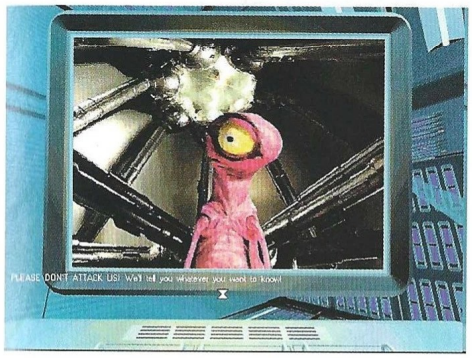
Como ya se ha mencionado antes, Star Control 3 posee a partes iguales aventura, acción y estrategia. Sin embargo, al principio del juego el componente

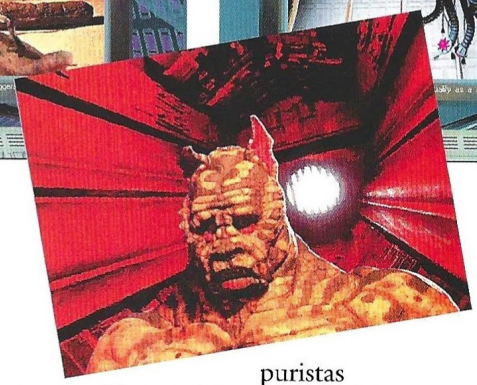


Precio: 6.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0 o Windows 95.
N° de jugadores: 1-2
Editor: Legend/Accolade/Warner
Distribuidor: New Software Center



Cada una de las razas que componen la Liga tiene su propia forma de ver la vida y de relacionarse con los demás





estratégico se hace vital para reunir el combustible necesario para viajar por la galaxia. Investigación de los artefactos hallados, minería, construcción de naves y explotación de recursos para la generación de combustible, son los cuatro factores a controlar, aunque más tarde, una vez estabilizados todos los procesos, se vuelva a las colonias muy de cuando en cuando.

Aquellos que consideren entretenido el componente estratégico, podrán profundizar aún más en él, transfiriendo recursos entre planetas y enredando en el desarrollo de las colonias hasta hartarse. Sin embargo, ciertos aspectos de la estrategia se hacen tediosos, como por ejemplo el no poder retirar el combustible de todo un sistema solar de golpe teniendo que ir planeta por planeta recolectando las producciones individuales de cada uno.

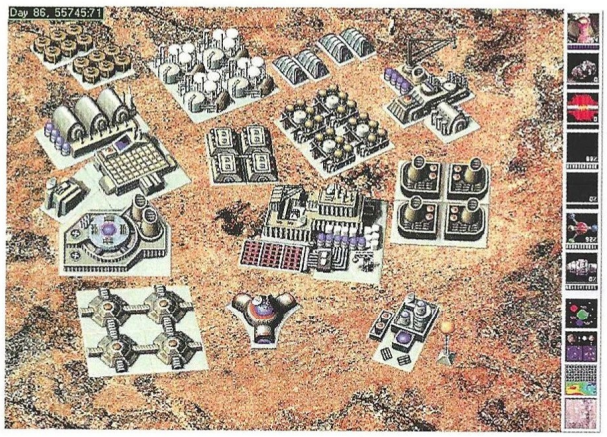
Mirando las estrellas

Para algunos jugadores, los distintos elementos de juego supondrán un cambio atractivo que rápidamente les atraerá como moscas a la miel, por su genial argumento, los hilarantes diálogos, la sencilla interacción con los personajes, y el divertido modo multijugador, denominado Hyper Melee Module. El componente estratégico tiende a aburrir a ratos, y los aventureros puristas bien podrían sentirse demasiado frustrados con él como para seguir jugando. Pero si el jugador se acerca a este juego tal y como es, con una mente abierta sin ceñirlo a la definición clásica de aventura, descubrirá una experiencia nueva e incluso adictiva.

En cuanto a la calidad gráfica, no destaca especialmente por su brillantez, aunque tampoco se rebaja a los niveles casi insultantes de otros títulos. En este aspecto, Star Control 3 está simplemente bien, dentro de la media, sin realizar grandes despliegues ni para animaciones ni para gráficos fijos.

El truco es...

Es vital construir suficientes colonias para conseguir combustible. La primera regla de oro es especializar tus colonias (Ur-Quan, Chmmr y Utwig) para que construyan naves espaciales, y obligar al resto a producir combustible sin parar. En éstas, minimiza la producción de investigación y naves y maximiza la de combustible.



Calificación

Star Control 3

Pros: La historia está muy bien, así como los diálogos y los personajes. El modo multijugador es divertido, y los actores que interpretan a las diferentes razas han sabido encajar muy bien sus papeles.

Contras: Star Control 3, así como sus dos predecesores también incluidos en esta edición, están completamente en inglés. La banda sonora es bastante inferior a la de Star Control 2, y los elementos de acción y estrategia pueden no gustar a ciertos jugadores.

Calentando banquillo

Championship Manager 2

El fútbol es un deporte que puede ser contemplado desde diferentes posiciones: espectador, jugador, entrenador o manager... Championship Manager 2 utiliza la perspectiva del entrenador para mostrar al usuario otra forma de entender este deporte.

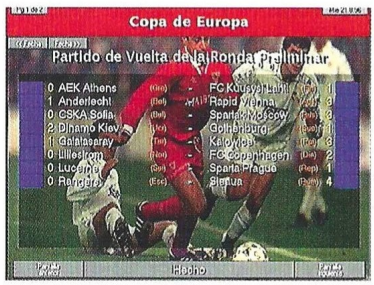
Primero llegaron aquellos entrañables juegos en los que había que desplazar un minúsculo muñequito por un terreno de juego inmenso. Luego pudimos disfrutar en la misma medida de los complejos simuladores deportivos en los que primaba la habilidad de regateo con el joystick, y en los que las vistas y perspectivas tridimensionales eran tan reales como la vida misma. En la tercera categoría, quizás sea la menos vistosa de todos, cobra especial importancia la estrategia, la capacidad de mando, el conocimiento del fútbol y el manejo, traspaso, compra y venta de jugadores.

Esta última es en la que se engloba el juego aquí tratado; una especie de simulación estratégica vista desde la posición de un manager general (un entrenador con extensas funciones).

Con voz y voto

Todos los lectores sabrán lo que se siente al disfrutar del fútbol desde la butaca del salón o desde la tribuna principal del estadio de su equipo preferido; algunos sabrán lo que es sufrir este deporte desde la mismísima hierba/arena del terreno de juego, y otros podrán contarle a sus nietos que alguna vez fueron los entrenadores de un importante (puede que no tanto) equipo de fútbol. Championship Manager 2 pone al alcance de la mano de todo aquel que así lo quiera la infraestructura, el potencial humano y todos los recursos de autenticos y completos equipos de fútbol profesionales.

La misión del jugador es ganar: ganar la liga, ascender de categoría, ganar los diferentes torneos, partidos amistosos y las competiciones europeas y por supuesto, ser designado seleccionador y ganar toda competición de equipos nacionales que exista. Para lograr esta hazaña no hay que ser el más rápido con el joystick, ni tampoco hay que ser un virtuoso del balón. El jugador debe administrar bien su dinero, invirtiendo en estrellas ya consumadas o el jugadores que lo prometen todo, y, si luego se cumplen sus expectativas y necesita dinero, venderlos por diez veces más de lo que costaron. Deberá ser un buen hombre de negocios para gestionar su equipo, no hace falta volver a decir que las labores de un manager exceden a las de casi cualquier entrenador de la liga española.

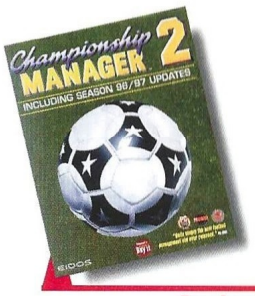


Mucha estrategia, pocos gráficos

La parte estratégica, después de conseguir el mejor equipo que las arcas del club se pueden permitir, es también fundamental: sin buen juego no hay victorias y sin victorias no se consiguen campeonatos. Los campeonatos conseguidos y las otras victorias parciales le reportan al club, y por tanto, al jugador, un dinero sin el cual sería imposible permanecer en la cresta de la ola (si alguna vez se llegó a ella) y hacer nuevos fichajes.

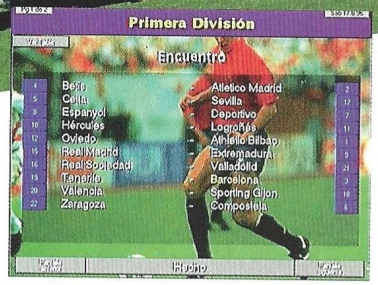
Una vez aclarados los objetivos conviene centrarse en el sistema que se ha tomado para desarrollar el programa. Todo el juego se basa en varias ventanas de texto con numerosos botones y otras opciones. El jugador podrá echar en falta (seguro que lo hace) la clásica ventanita en la que se veía a sus pupilos desenvolverse en el terreno de juego. En lugar de poder ver a los jugadores correr por el campo detrás del balón poniendo en práctica todas las instrucciones recibidas, tendrá que conformarse con una ventana dónde aparecen las mejores jugadas del partido o cualquier suceso digno de mención. Cosas como: "Córner para el Valencia" o "Fulano zancadillea a Mengano".

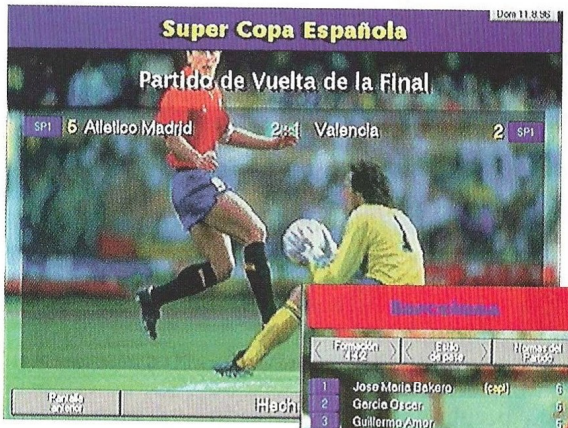
Por fortuna, en Championship Manager 2 se puede dirigir un equipo español, algo de agradecer sobre todo si consideramos que la liga de nuestro país es una de las



Precio: 6.995
Requerimientos : 486, 8 MB de RAM, SVGA VESA, CD-ROM 2x, ratón
N° de jugadores: 1-4
Editor: EIDOS
Distribuidor: Proein

Sin buen juego no hay victorias, y sin triunfos no se consiguen campeonatos —ni tampoco dinero—





El truco es...

Hay que colocar a cada jugador en su ubicación correcta. Un delantero no rendirá al máximo si se le posiciona como defensa. La inteligencia de un defensa con funciones atacantes es fundamental para que acierte en qué momento defender o atacar.

mejores del mundo: la que posee los mejores jugadores y la que mueve más millones de pesetas.

Castellano a favor

Otro punto favorable es que el juego haya sido traducido al castellano, lo que permite que cualquier jugador no tenga problemas para seguir la "acción" del partido, es decir, leer el texto que va apareciendo constantemente en pantalla.

Por otro lado, las numerosas variables que influyen sobre cada jugador (moral, forma física...) y las diferentes características (control de balón, precisión en el tiro, rapidez, habilidad, remates de cabeza...) pueden ser suficientes como para permanecer durante varias horas pegado al monitor.

Championship Manager 2 (Incluyendo actualización de la temporada 96/97) es el nombre completo de este juego. Esta nueva versión, a la que se le han añadido las modificaciones de la temporada 96/97, es prácticamente igual al juego anterior. Es un buen juego que gracias a la localización, se centra en la competición de nuestro país.

Calificación

Championship Manager 2

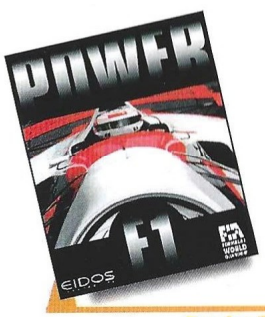
Pros: La profundidad de simulación es la adecuada. La base de datos de jugadores es bastante extensa, y el producto está completamente en castellano.

Contras: Las propiedades multimedia brillan por su ausencia.

Sorpresa, sorpresa

Power F1

Eidos, la compañía inglesa que nació como aglutinamiento de diferentes fabricantes de software (U.S.Gold, Core, Domark, etc.), utilizó Tomb Raider — uno de los mejores juegos del año pasado— como carta de presentación. Ahora con Power F1, parece dispuesta a confirmarse como una sólida y pujante compañiá.



Precio: 7.995
Requerimientos: 486DX4/100, 8 MB de RAM, MS-DOS 6.0 o Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Nada mejor para empezar estas líneas que explicar el sentido del titular que encabeza el análisis de Power F1. Varios son los motivos para hablar de sorpresa en lo referente a este título, pero en principio lo más sorprendente de Power F1 es que lo podríamos considerar como el juego surgido de la nada. Nos explicamos: la mayor parte de los juegos que salen al mercado vienen precedidos por diferentes informaciones procedentes de las compañías desarrolladoras que tratan de crear buenas expectativas en los medios especializados y, a través de ellos, en los usuarios. Este no es el caso de Power F1, ya que prácticamente la muestra final del juego llegó a nuestras manos al poco de conocer su existencia.

Las sorpresas no acaban ahí sin embargo: cabría pensar que esta peculiar salida al mercado fuera a causa de una falta de confianza de Eidos en el producto. Nada más lejos de la realidad; el juego viene avalado por una garantía con la que no contaron otros productos del mismo estilo: la licencia oficial del campeonato de Fórmula 1, o lo que es lo mismo, la posibilidad de utilizar las marcas de los patrocinadores y escuderías, y el nombre de todos y cada uno de los pilotos del gran circo de la velocidad, Schumacher y Hill incluidos.

Para continuar con el festival de agradables sorpresas, no hay más que comprobar el grado de fidelidad con que han sido reproducidos en pantalla los diferentes circuitos en los que se desarrolla el campeonato del mundo; la mejor prueba es lanzarse a disputar una carrera en una de las pistas más legendarias y difícultosas: surcar las calles de Mónaco a toda velocidad es un auténtico placer visual que se complementa con el de descubrir el increíble realismo que el juego alcanza en este aspecto.

Tecnicamente, el programa no se desmarca ni mucho menos de lo dicho hasta el momento, pero este particular lo reservaremos para el final, y nos centraremos a continuación en otros aspectos.

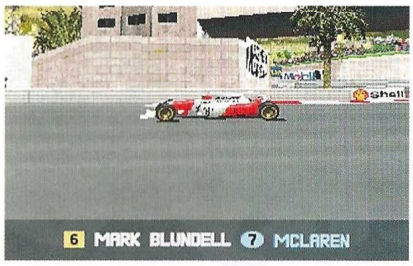
Sencillez ante todo

El juego posee una cantidad de opciones y menús muy razonable, o dicho de otra forma, los suficientes para que adaptemos el juego a nuestro propio gusto, pero sin llegar ni mucho menos a abrumarnos por su complejidad y abundancia.

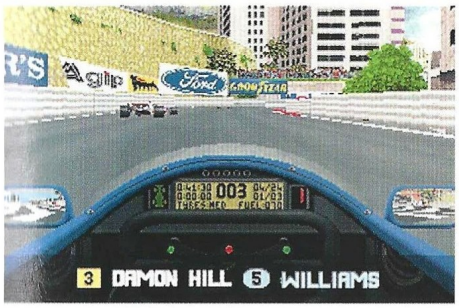
Desde elegir si queremos participar en una única carrera o en un campeonato completo, si deseamos medirnos contra el ordenador, contra otro jugador (haciendo uso del famoso "split screen") o contra varios en red, pasando por seleccionar nuestro coche, piloto y escudería, se nos permitirá alterar diversas circunstancias del desarrollo del juego, entre ellas la dificultad, el nivel de realismo de las carreras o el sistema de control de nuestro coche.

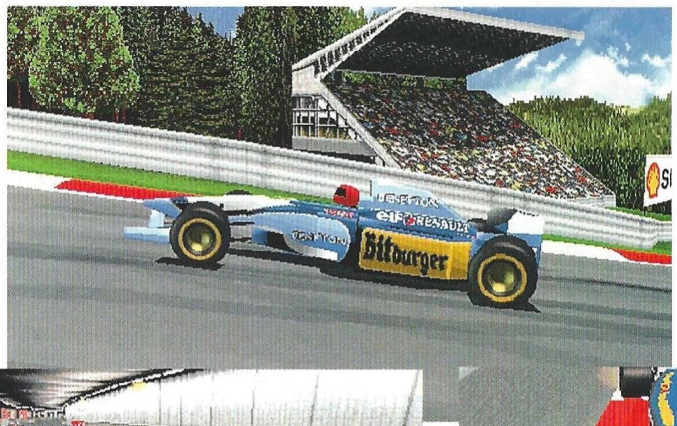
Arcade o simulación

Como ya ocurriera con otros juegos de su mismo estilo, mediante la configuración de las mencionadas opciones podemos optar por convertir Power F1 en un fabuloso y trepidantejuego arcade (de ahí que lo hayamos incluido en esta sección), en el que no nos tendremos que preocupar de otra cosa que no sea pisar el acelerador, girar en las curvas y tratar de cruzar la línea de meta en la mejor posición que nos sea posible. Choques, derrapes, trompos, salidas de pista y otros percances serán casi anécdotas en nuestro frenético tránsito por la pista.

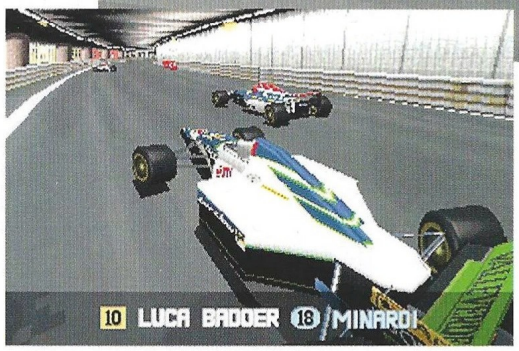


Resulta asombroso el grado de fidelidad con que se han reproducido los diferentes circuitos en los que se desarrolla el campeonato del mundo





Por contra, y haciendo uso de las mismas opciones de una forma totalmente antagónica, podemos transformar el juego en un complejo y realista simulador en el que sólo los pilotos más experimentados lograrán alcanzar unos resultados medianamente aceptables.



El truco es...

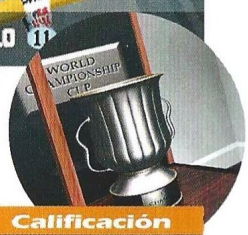
Los coches controlados por el ordenador muestran un cierto exceso de prudencia, de forma tal que si somos capaces de arriesgar un poco en las curvas, podemos "hincharnos" a pasarles por el interior. Para momentos desesperados, y aunque sea totalmente antideportivo, un ligero toque por detrás puede mandar al adversario que tengamos por delante directamente a la cuneta.

Sorpresa final

Como ya insinuabamos anteriormente la última circunstancia inesperada acerca de Power F1 es su asombrosa calidad técnica y gráfica, algo que se puede apreciar simplemente echando un vistazo a las imágenes que acompañan estas líneas.

No deja de resultar llamativa la valentía de la que hace gala Eidos lanzando un título como este escasos meses después de que Microprose pusiera en el mercado Grand Prix 2. Pero es que este Power F1 no sólo es capaz de cogerle el "rebufo" al juego estandarte del género, sino que haciendo un símil automovilístico, el programa de Eidos le asoma el morro en más de alguna ocasión al de Microprose para intentar adelantarlo.

A excepción de una mayor complejidad en lo que quizá se puede considerar como la parte más farragosa de un juego de este estilo, la profusión de menús en busca de mayor realismo, ambos títulos están a una altura muy similar. Esto no viene sino a confirmar que el éxito logrado por Tomb Raider lejos de convertirse en un hecho aislado, parece el comienzo de un despegue que puede llevar a Eidos muy arriba: Power F1 es un buen granito de arena para lograrlo.



Calificación

Power F1

Pros: La jugabilidad, los gráficos, las animaciones, la cantidad de opciones y en general la calidad técnica nos revelan a este Power F1 como uno de los mejores juegos de su género.

Contras: A fuerza de buscar y buscar no le hemos encontrado otro defecto a este juego más que, en algunos momentos muy determinados de las carreras, se producen parones o pequeños saltos, como por ejemplo, cuando se produce un choque masivo de coches en cadena.

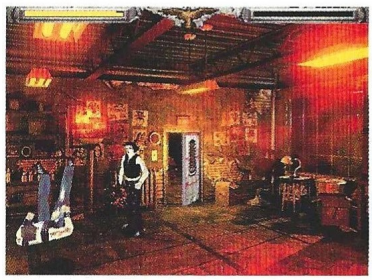
Resurreción y venganza

The Crow 2: City of Angels

Rara vez las licencias de películas suelen dar lugar a buenos juegos, ya que no hay costumbre de aprovechar la riqueza visual y argumental de los filmes que originan las versiones de ordenador. En el caso del Cuervo 2, no se cumple ninguna de estas premisas, y a la vista está el excelente resultado de la adaptación.

Basado en la película del mismo título, estrenada hace no mucho en España ofreciendo una historia de terror y romance con mucha acción, este título es una de las mejores licencias que Acclaim ha creado hasta ahora. En un Los Ángeles futurista, espectral y desolado, el joven Ashe es asesinado de forma brutal y espeluznante, y al igual que tiempo atrás lo hiciera Eric Draven –protagonista de El Cuervo–, resucita para vengarse de sus asesinos.

Poco después de volver a caminar entre los vivos, Ashe descubre que tiene un lazo psíquico muy especial con una joven llamada Sarah, que resulta ser la misma que años atrás mantuvo una conexión con el primer Cuervo. Ambos se unirán en una macabra danza de amor y muerte, sembrando el pavor entre los criminales que segaron la vida de Ashe.



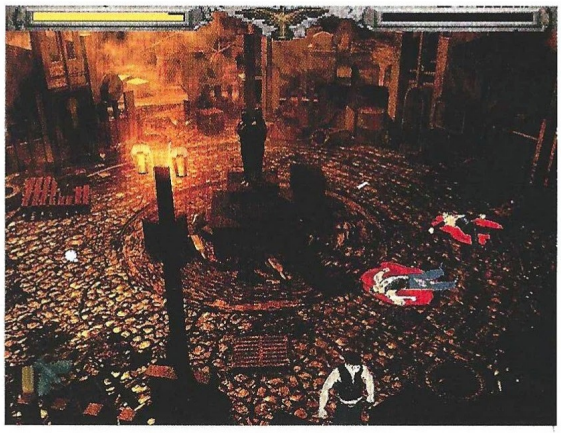
Traslado de escenarios

The Crow 2 transcurre en un mundo gótico y oscuro, poblado de sombras vagamente iluminadas por focos de luz puntuales que producen danzarines reflejos sobre los muros y exhalan vapores que cargan la atmósfera haciéndola irrespirable. Los edificios, semiderruidos por algún terrible y olvidado cataclismo, tiemblan bajo la onda expansiva de la violencia que los hombres desatan intramuros y extramuros.

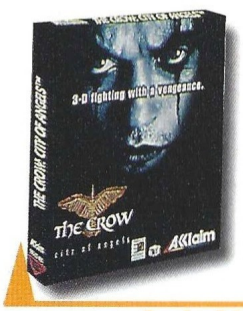
Individuos de extraños y tétricos rostros, maquillados a imagen y semejanza de la muerte, adoran a desconocidos ídolos en lugares envueltos en misterio. Se mata por el puro placer de matar, se viola por lo mismo. Pocas son las veces en que el crimen se comete por necesidad. En medio de este ambiente barroco, surge de entre los muertos un oscuro ser que, ayudado por un sobrenatural vínculo con un cuervo, lavará con sangre y muerte los pecados de los hombres. Antes de morir le llamaban Ashe, ahora se llama a sí mismo el Cuervo.

Acción libre

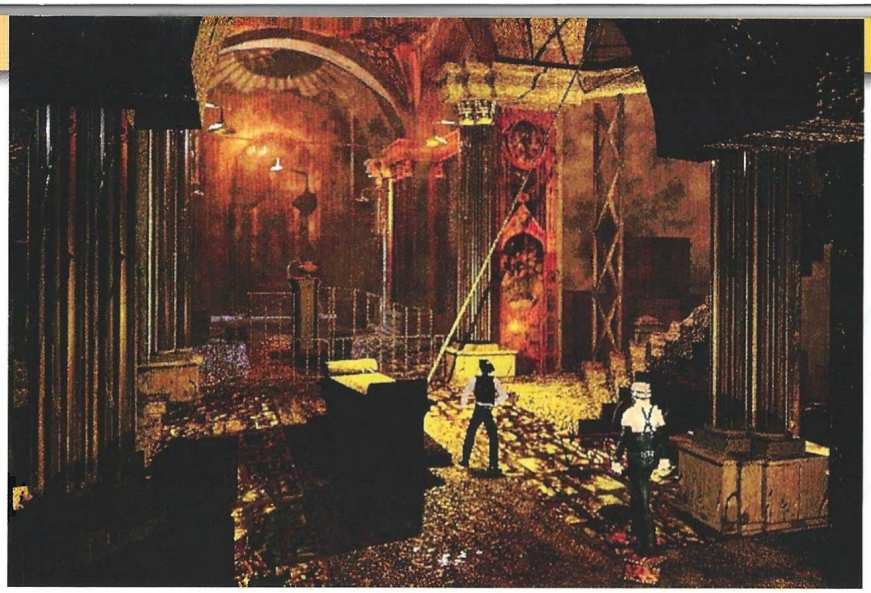
Situado en este escenario, y con personajes de esta guisa, The Crow 2: City of Angels es un juego de acción y combate estructurado por niveles. Sus escenarios 3D ofrecen una calidad impresionante que supera cualquier expectativa que pudiera existir acerca de este título, y un control dinámico de cámaras que cambian el punto de vista según el movimiento del protagonista, ayudando a conseguir una perspectiva diferente de la acción que rompe cualquier monotonía que se pudiera producir.



Todos los personajes, objetos y escenarios son 3D, y con bordes relativamente redondeados que en cualquier caso no tienen ángulos cortantes. La libertad de movimiento es absoluta, y lejos de asemejarse a los juegos de combate puro, donde es sumamente importante conocer las di-



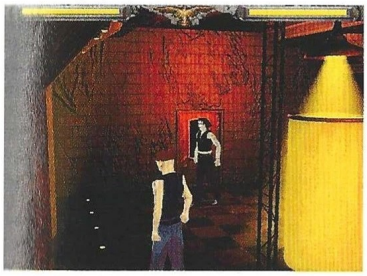
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 75, 8 MB de RAM, Windows 95, SVGA, 5 MB de espacio en disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia

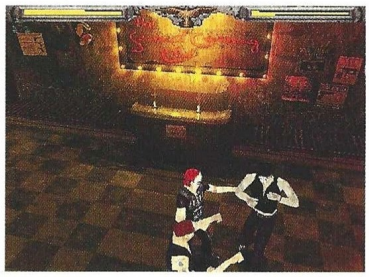


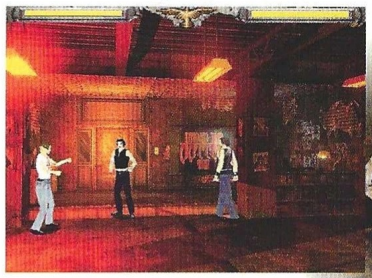
The Crow 2 transcurre en un mundo de sombras vagamente iluminadas por focos de luz puntuales que producen danzarines reflejos

ferentes combinaciones de teclas o botones para efectuar los múltiples golpes, en The Crow 2: City of Angels hay únicamente un par de botones de disparo, y ya se encarga el ordenador de cambiar de técnica de ataque según la posición de los enemigos y su número.

Esto último facilita mucho la labor del jugador inexperto en combate, ya que puede despreocuparse de colocar bien al personaje y toda la parafernalia que conllevan los juegos de lucha. En este título es perfectamente factible, por ejemplo, golpear a dos enemigos con una sola patada. Esta misma característica del juego, puede crear una serie de detractores entre los seguidores de los juegos de combate.







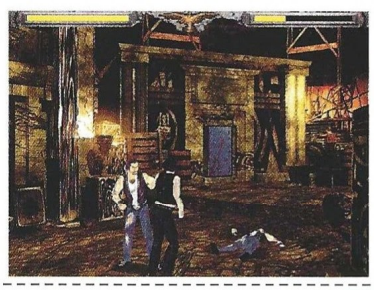
El truco es...

No quieras avanzar mucho sin haber eliminado a los enemigos que aparezcan en primer lugar. The Crow 2 no es un arcade convencional en el que los malos no cesan de salir por todas partes: hay un número determinado de enemigos que aparecen en lugares concretos, y no lo harán hasta que llegues a ellos. Cuando aparezca alguien, ocúpate de él y sigue avanzando.

Al rico detalle

Otra de las puntas de lanza de esta adaptación del filme, es el detallismo gráfico con que cuenta. Los rostros de los personajes están perfectamente definidos, así como cualquier elemento del escenario. La animación de los personajes es fluida, a diferencia de los cambios de cámara que a veces resultan un poco bruscos. El paso de una "pantalla" a otra supone una leve espera que en cualquier caso, se nota.

La atmósfera del juego reproduce fielmente la de la película, y no sólo eso, sino que la banda sonora acompaña de forma inequívoca la acción junto a los efectos de sonido. La recreación de los escenarios góticos y futuristas es increíble, y la jugabilidad es accesible para toda clase de jugadores. Para tratarse de un título que viene sin querer vender nada a nadie con muchos meses de antelación, The Crow 2: City of Angels se perfila como un gran juego que ofrece acción, una maravillosa riqueza visual, y una buena cantidad de horas de juego. Desde luego, los seguidores de las dos películas, no echarán nada en falta, excepto quizá la presencia femenina.



Calificación

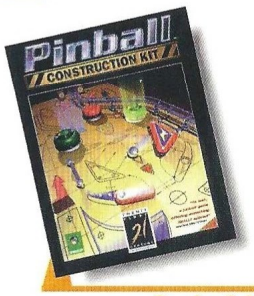
The Crow 2: City of Angels

Pros: La recreación de la atmósfera de las películas está increíblemente conseguida, consiguiendo hacer del entorno del juego una de las mejores adaptaciones que se han realizado hasta la fecha. El control es accesible a toda clase de jugadores.
Contras: Los cambios de cámara son un poco desconcertantes por su brusquedad. La banda sonora, aunque adecuada, es bastante monótona.

¡Definitivo!

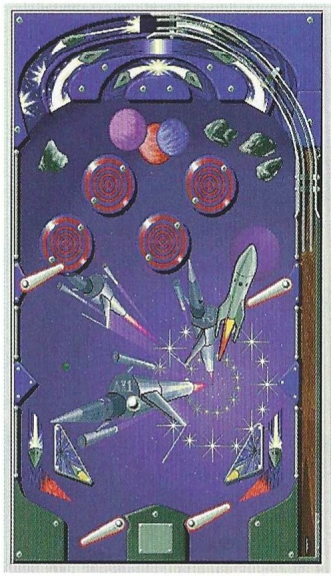
Pinball Construction Kit

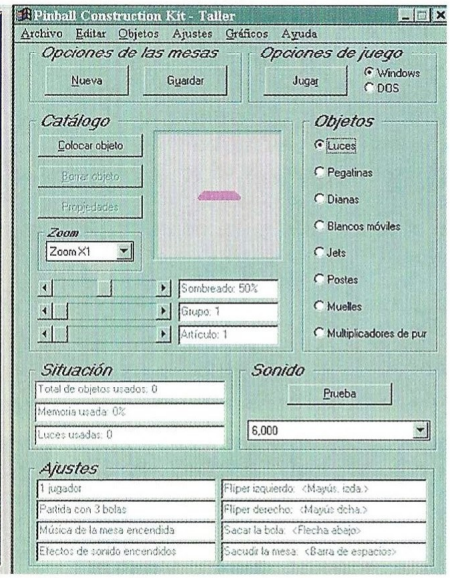
Con frecuencia, los mejores regalos vienen envueltos en papel de poco valor: lo importante está dentro...



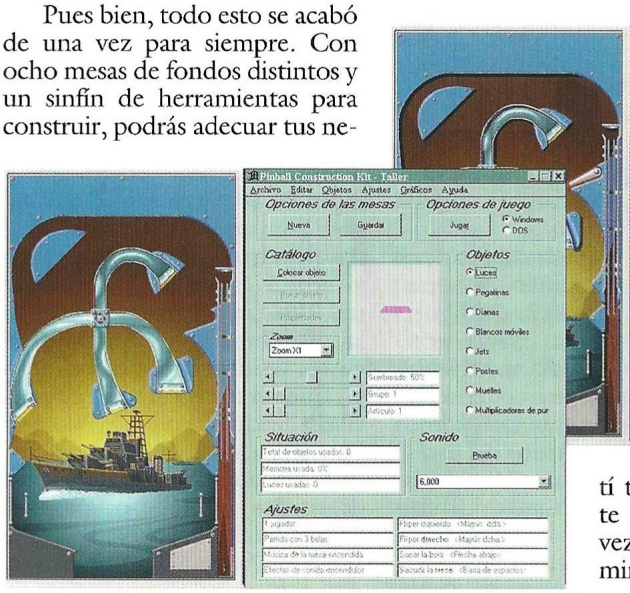
Precio: 7.995
Requerimientos : 486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, MS-DOS 6.0 ó Windows 3.1 ó '95, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido.
N° de jugadores: 1 - 10
Editor: 21st Century
Distribuidor: Spaco

Aunque a primera vista pueda parecer que nos encontramos ante un producto complejo, difícil de manejar, y hasta posiblemente aburrido, el kit de construcción para mesas de pinball bien vale su peso en oro. Siempre he criticado la falta de elementos en algunos de los juegos de pinball que he tenido oportunidad de analizar últimamente, y es que salvo unos pocos la mayoría adolecen de unta total y absoluta falta de imaginación. No se trata sólo de mantener la bola en la mesa, sino de divertirse a través de pasadizos, cuevas, puentes o cualquier sorpresa que se le antoje apropiada al programador.





Pues bien, todo esto se acabó de una vez para siempre. Con ocho mesas de fondos distintos y un sinfín de herramientas para construir, podrás adecuar tus necesidades comoda y facilmente a la mesa que quieras dar vida, empleando pegatinas, colocando luces, postes, dianas, muelles y todo esto en gran abundancia de formas y tamaños. La música, los efectos de sonido, el número de bolas, de jugadores... todo lo que puedas imaginar quedará como a tí te justamente gusta. Una vez hayas terminado, podrás guardar tus mesas y volver a ellas de nuevo cuando te apetezca, así de sencillo, así de apetecible... ¿puede alguien dar más? Existen tantos elementos decorativos y posibilidades de configurar las distintas mesas, que al principio te sentirás un tanto abrumado, pero es que las combinaciones alcanzan cifras verdaderamente inimaginables y esto es algo a lo que no estamos ni mucho menos acostumbrados en los productos de este género.



El truco es...

No hay trucos, aquí ejerces de Dios absoluto y supremo, pudiendo hacer o deshacer a tu antojo e un universo de "cienes y cienes" de posibilidades.

El kit de construcción de 21st Century continuaría ofreciéndonos las mil y una variaciones del mismo juego de pinball, tenemos que confesar que este Pinball Construction Kit no sólo nos ha sorprendido... también nos ha parecido genial.

Calificación

Pinball Construction Kit

3000

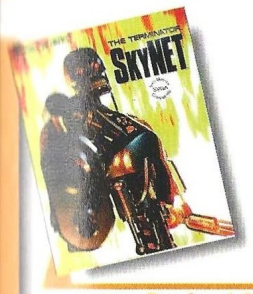
Pros: Lo mejor de este producto viene implícito en su propia concepción:la posibilidad de construirnos una infinita cantidad de fabulosos pinballs.

Contras: En determinados equipos, la configuración de la pantalla, deberá ser modificada a 256 colores y 800 x 600 pixeles. Esto puede acarrear lagunas de visión en aquellos equipos que deban ser configurados en pantalla para poder utilizar el kit de construcción, circunstancia muy desagradable a pesar de la calidad del juego en general. La pantalla quedará más grande que el mismo monitor.

La preciosa herencia de Terminator: Future Shock

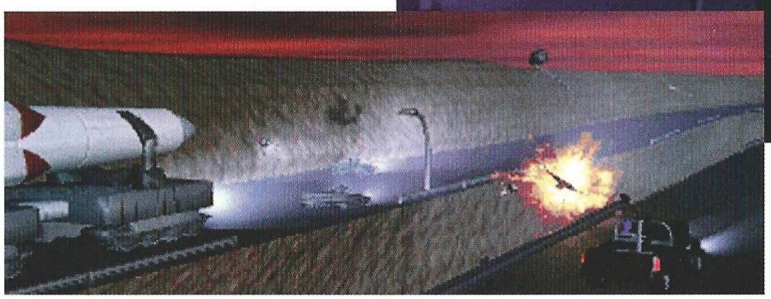
Skynet

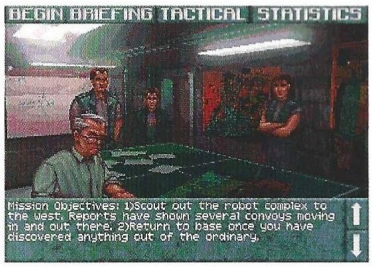
El hijo de Terminator que adquirió personalidad propia y hoy se nos presenta como algo independiente.

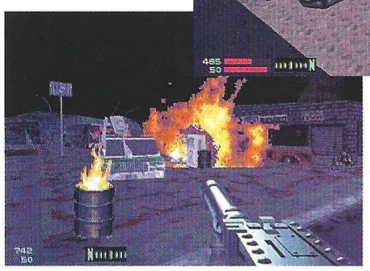


Precio: 6.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 Mb de RAM, 20 Mb de Disco Duro, MS-DOS 5.0, VGA, CD 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Internet o IPX/LAN para multijugador. Para Windows '95 requiere Pentium, 256 colores, VESA de 640x480 píxeles
N° de jugadores: 1
Editor: Bethesda Softworks
Distribuidor: Virgin

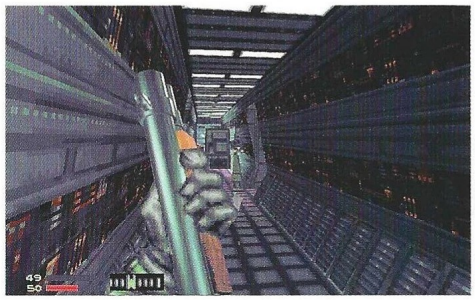
Originalmente concebido como una continuación de Future Shock, Skynet ha terminado siendo una aventura independiente de esta saga. Gráficos SVGA muy parecidos a los de su predecesor y ocho misiones relacionadas con la energía nuclear –desde infiltrarte en una base hasta embarcar en un submarino nuclear–, han sido propuestas con nuevas armas y opciones de configuración. No podemos olvidar los combates multijugador en donde podremos elegir entre trece caracterizaciones distintas, incluídos un modelo Terminator con sus sensores especiales y todo, y un militante de la resistencia, pudiendo correr a pie, conducir un jeep e incluso volar.







La acción se desarrollará en los lugares más increíbles: la ciudad de Los Ángeles, el desierto, las cloacas y un multinivel. Al igual que en su predecesor, podrás explorar el interior de los edificios y sus laberintos de pasillos y habitaciones, enfrentándote a más de veinte tipos distintos de robots con 17 armas distintas a tu disposición.



El truco es...

Cuando te sientas mal por la escasez de armas, energía o municiones, busca cualquier edificio cercano, encuentra alguna puerta que puedas abrir y entra en su interior. Normalmente encontrarás ahí casi todo lo que te haga falta.

Calificación

Skynet

Pros: Es un juego en el cual las tres dimensiones están muy logradas, la sensación de espacios abiertos es impresionante y el agobio en los cerrados raya la irrealidad. Se ha conseguido diferencias las distintas atmósferas y la dosis de acción es elevada. Los elementos de voz en la ayuda están logrados, pero en inglés.
Contras: Es un poco más avanzado, pero sin duda alguna se trata de lo mismo que Terminator: Future Shock. No es una continuación según sus creadores, pero esta afirmación es discutible.

Rojo al límite

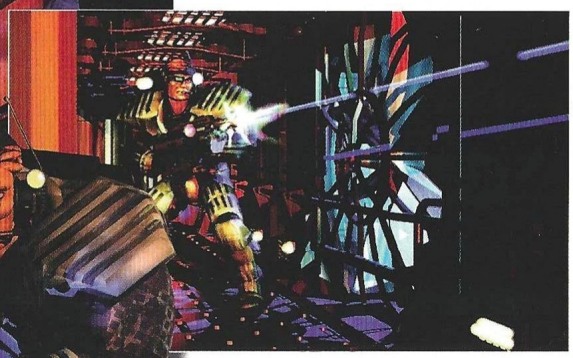
Assassin 2015

El asesinato de un famoso científico, genio indiscutible de la robótica, desencadena una guerra particular dentro del edificio donde el asesino se esconde. Pero las bajas se contarán por cientos en esta frenética carrera por la supervivencia...

Nunca había pensado que pudiera hacerse tal cantidad de cosas con una pocas teclas y el ratón. Guiado a medias a través de multitud de escenarios, Assassin fascina desde el primer contacto que tienes con el juego por su rapidez y la fluidez con que circulan frente a tus ojos tanto los escenarios como los distintos personajes que aparecen a lo largo del recorrido por el interior del edificio. Sazonado con multitud de animaciones –algunas se completan en segundos, pero otras son bastante extensas– y sorpresas a veces desconcertantes, este Doom rejuvenecido hará las delicias de los amantes de la sangre y los tumultos... en sentido figurado, por supuesto.

Duro

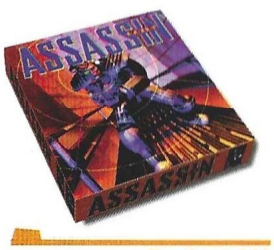
Tenemos que ser sinceros y decir que "duro" no es la palabra que puede aplicársele al juego, ya que hay escenas que superan esto con creces, como es el caso de la imagen que aparece todas y cada una de las veces en que te matan. Mucha sangre y vísceras por todas partes son la tónica general del juego, pero es que no cabe mucho más en un pasatiempo consistente en disparar a todo lo que se te ponga por delante.



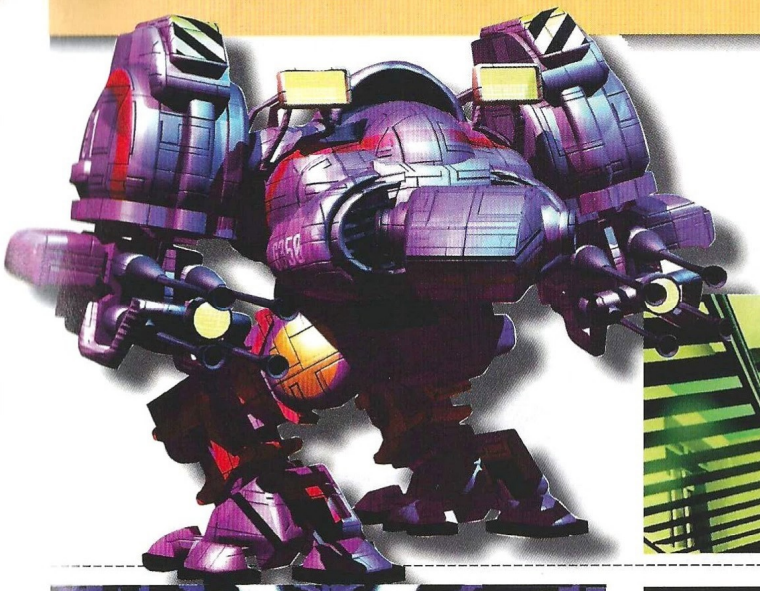
Algunas de las animaciones no reparan en efectos especiales a la hora de impactar visualmente, como es el caso de determinados soldados que caen acribillados a balas, pero también caerán androides, e incluso determinadas partes del edificio, como pueden ser columnas o algunas de las paredes de sus habitaciones. ¿Cómo saber cuándo tienes que disparar a elementos arquitectónicos del edificio? Muy sencillo: el armamento de que dispones dispara balas normales, pero también tiene un dispositivo de localización y fijación de objetivos, sean éstos fijos o móviles. Cuando no encuentras ninguna salida evidente a la situación en la cual te encuentras, utilizas este dispositivo, que en ocasiones te lleva a disparar contra muros, puertas o columnas, como dije antes. En el caso de los muros o las puertas te permitirá una vía de escape y en el caso de las columnas servirán para sepultar a tus atacantes, puesto que se desplomará parte del techo a consecuencia de su derribo.

El apoyo logístico

En ningún momento del juego actúas solo. Tendrás el apoyo de la nave que te ha transportado hasta el edificio para matar al científico; inmueble aquel en cuyo interior te encuentras. Podrás escuchar las indicaciones de tu compañera a través del altavoz que llevas incorporado en tu equipo, justo debajo de la barra vertical que marca el estado de tu escudo. Estas voces están en inglés, pero la lógica de las escenas es tan aplastante que no necesitar hablar ni



Precio: 6.990
Requerimientos : 486 DX/66 MHz, 16 Mb de RAM, 50 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD ROM 4x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Warner Interactive
Distribuidor: New Software Center

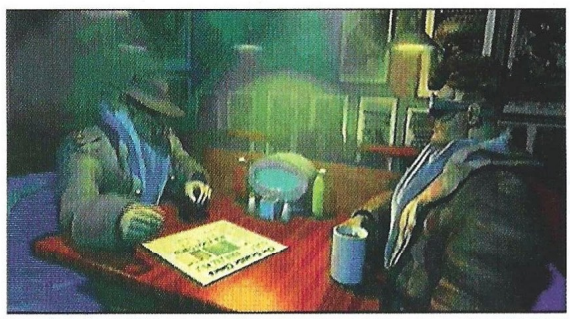


El juego fascina desde el primer momento por su rapidez y la fluidez con que circulan tanto los escenarios como los personajes

ntender este idioma para saber qué tienes que hacer en cada momento. En cualquier caso, el juego va salvando automáticamente cada cierto tiempo la partida, por lo que no es un problema cometer errores: vuelves al último hito de grabación y continúas el juego, repitiendo la escena tantas veces como sean necesarias para que llegues a resolver el enigma. Las escaramuzas se librarán en los lugares más insospechados como pueden ser cadenas de montaje, sótanos, laberintos de pasillos y puertas o en los ascensores entre otros. Como habrás adivinado, en los ascensores serás transportado y tan sólo podrás disparar. Por otra parte, en el caso de los pasillos repletos de puertas, jugarás escenas en 3D con la misma filosofía de un Doom. Este sistema de juego tiene muchas ventajas, porque la acción es trepidante en todo momento –no decae–. La continua avalancha de nuevos escenarios hace que desees ver más y la fácil eliminación de la mayoría de los enemigos permite avanzar a ritmo alegre durante todo el recorrido que forma parte del juego. En definitiva, se trata de un medio para descargar adrenalina con una calidad gráfica y un alto nivel de diversión –dentro de sus sangrientos límites–

El truco es...

Tras llegar a la sala de columnas y derribarlas, toma el pasillo, elimina los guardias que se esconden entre las paredes, gira a la derecha, avanza, abre la puerta de la derecha de nuevo y luego continúa hasta el final. Cuando ya no te quede pasillo, gira a la izquierda y la puerta que encontrarás frente a ti será la del ascensor: tómalo.



Calificación

Assassin 2015

Pros: Los grandes atractivos del juego son: por una parte la inusual rapidez en el desarrollo de la acción; por otra la gran cantidad de animaciones –que están por todas partes– y, en último lugar- los efectos de sonido. Estos últimos son especialmente impactantes cuando te encuentras en un pasillo silencioso. En ese momento, el ruido de una ráfaga de ametralladora puede ser fatal para tu sistema nervioso, sobre todo si acostumbras a jugar con auriculares...

Contras: Aunque fácil y ameno, al juego le falta el asentamiento propio de las cosas maduras. Tiene casi todo lo que se puede esperar de un buen juego de acción, y sin embargo, no sé... los retos que plantea no son precisamente irresolubles. La dificultad existe, pero ¿cuando es insoportable y cuando no llega a "cuajar"? Es una peligrosa línea divisoria...

Una historia de fantasmas

Killing Time

La labor de innovar, aunque sea ligeramente, cualquiera de los géneros ya conocidos, resulta siempre difícil. Siempre que se logra merece un mínimo reconocimiento, si bien no hay que olvidar que suele tratarse de una mutación de un producto inventado por otro.

Tess Conway, rica heredera de la fortuna de los Conway, vive en la hacienda de la isla que pertenece a su familia. En la gran mansión, comparable a cualquier palacio europeo, las fiestas se suceden una tras otra. Actores y actrices de Hollywood, gangsters, periodistas, alta sociedad, y toda clase de extraños personajes, acuden puntualmente a todas y cada una de las convocatorias de la joven millonaria.

Los únicos intereses de Tess son hacer la vida imposible a sus incontables pretendientes, dar fiestas, mantenerse joven, y la egiptología. Esto último, se ha convertido en una obsesión últimamente. A principios de los años treinta, la joven y sus invitados desaparecen sin dejar rastro mientras se celebraba una de las fiestas.

Un joven intrigado por el asunto Conway, se dirige a la isla en busca de respuestas. A su llegada, en la caseta del muelle, sólo encuentra una fantasmal aparición de Tess. Flotando en el aire, la joven le pide ayuda. A continuación, y ante los asombrados ojos de aventurero, dos fantasmas reproducen ante él una singular escena sin ver, aparentemente, al espectador.

Conforme progresa la exploración de la isla Conway, las apariciones se suceden mientras criaturas y seres de pesadilla atacan al intruso con toda su energía. ¿Qué misterio se esconde detrás de la desaparición de Tess Conway y sus invitados? ¿Qué se oculta bajo la mansión?

Precio: 7.995
Requerimientos : Pentium 90 MHz, 12 MB de RAM, 30 MB de Disco Duro, SVGA PCI, CD-ROM 2x, Sound Blaster, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Logicware/3DO
Distribuidor: Proein

Una ligera evolución

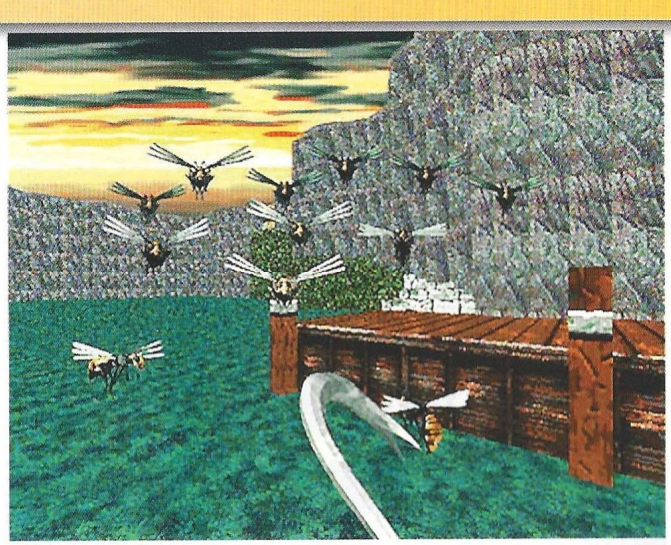
Killing Time no deja de ser en el fondo un Doom más entre los muchos que han salido desde la aparición del clásico de id software. Sin embargo Logicware ha incorporado ciertos elementos, que aunque a costa de exigir del ordenador en que se juegue unas elevadas prestaciones, enriquecen enormemente el género y el juego, consiguiendo un resultado mucho más entretenido y visualmente atractivo que la mayoría de los juegos similares.

En primer lugar, la superposición de escenas de vídeo con actores reales sobre los escenarios 3D para representar las secuencias de los distintos fantasmas, aporta a Killing Time una curiosa novedad, que aunque no lo sea a nivel tecnológico –de hecho, el tamaño de la pantalla hace que el vídeo tenga una calidad no especialmente brillante–, sí lo es en combinación con el propio entorno Doom. En cualquier caso, este elemento por sí solo no conseguiría salvar demasiado al juego.

Escenarios de película

El otro factor determinante que diferencia a Killing Time de otros –ya casi cientos– títulos, son los escenarios y mapas. Se trata por primera vez, de un único mundo, la isla Conway, un peligroso lugar que está dividido en zonas entre las que se puede mover el protagonista con más o menos libertad. Además, los edificios, habitaciones, jardines, en general, todos los elementos que configuran el mapa, son ricos en detalles y variados, consiguiendo crear una atmósfera mucho más realista que la que ofrecen interminables laberintos de piedra con piscinas de lava y demonios mutantes que vuelan por todas partes.

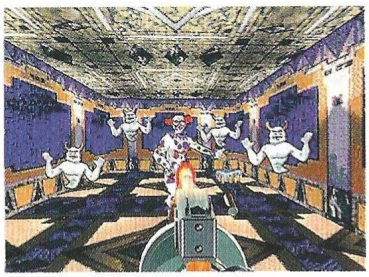
Además, ya que el desarrollo del juego transcurre en los años 30, la banda sonora de la época acompaña la acción en casi todo momento con una entretenida mezcla entre charleston y foxtrot francamente agradable para los oidos del jugador.

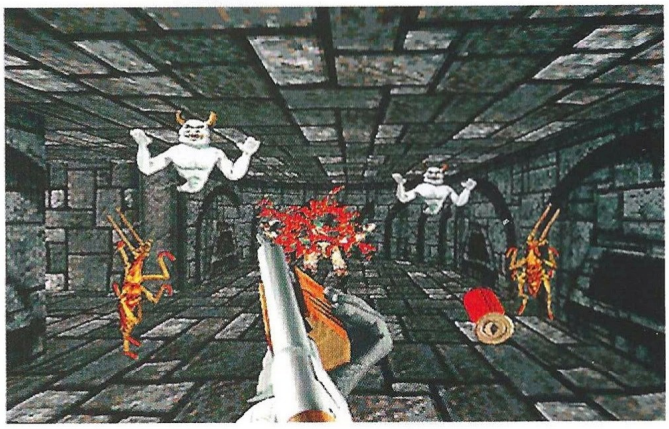


Escenas de vídeo con actores reales se superponen sobre los escenarios 3D para representar las secuencias de los distintos fantasmas

Sin novedad en el frente

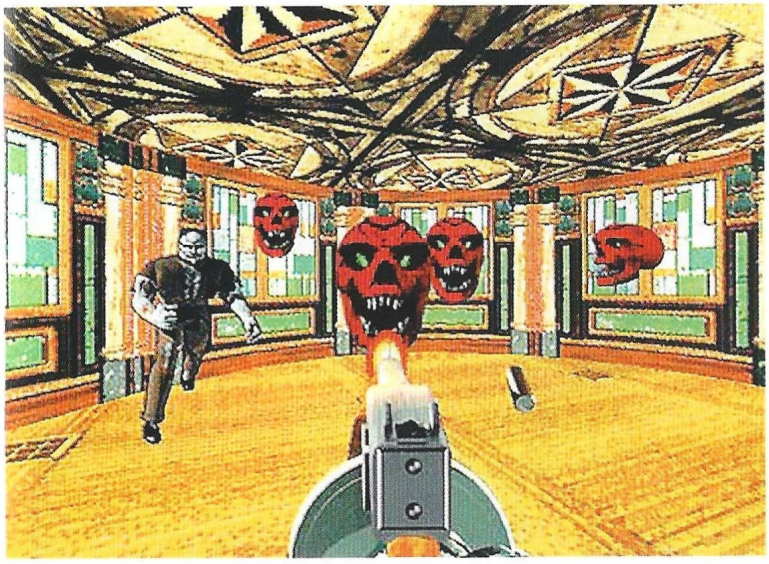
Por lo demás, Killing Time es muy similar a otros títulos tipo Doom: múltiples armas, municiones, algunos objetos especiales, movimiento libre en 360 grados y cabeceo arriba y abajo, y mucha acción con generosas dosis de gore. Este último aspecto, así como la enorme violencia que se desata en todo momento del juego, son las insignias con que Killing Time pretende atraer al público fiel del género, y así queda reflejado tanto en la caja como en la publicidad que de él se hace y se ha hecho.

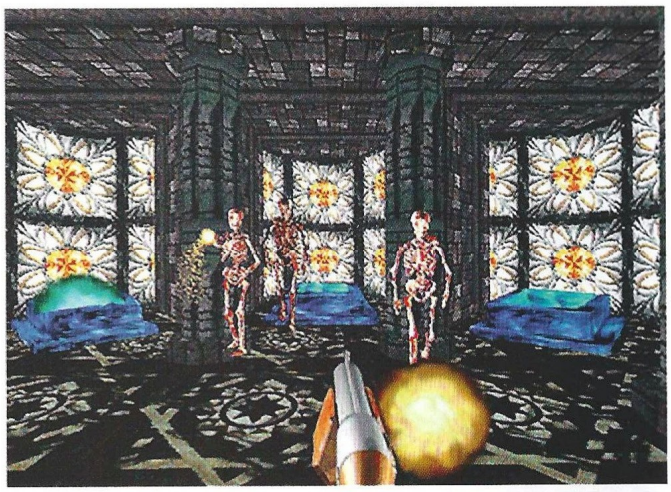


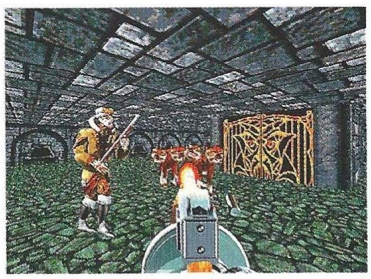


Aunque por sus características generales Killing Time no deje de ser un Doom más, algunos de los elementos que se han incorporado al juego, como las secuencias de vídeo superpuestas al escenario y el increíble diseño de mapas y escenarios, hacen de él un paso más dentro de un género muy trillado. El componente argumental tiene más peso que en otro juegos de este tipo, y la acción no dejará a nadie con mal sabor de boca.

Solamente tiene un pequeño obstáculo, y es que las voces están en inglés, lo que para muchos supondrá una dificultad a la hora de comprender la trama. Sin embargo, hay que reconocer que las apariciones de estas secuencias son puntuales y en absoluto vitales para concluir el juego.







El truco es...

Cuando encuentres una aparición de Tess, detente para que ella te pueda enviar su mensaje. Las esferas eléctricas de distintos colores te recuperan la energía. No malgastes munición con los muertos vivientes: una buena palanca que encontrarás en la caseta del muelle es mucho más efectiva que el revólver.

Calificación

Killing Time

Pros: El argumento, los escenarios y la incorporación de las secuencias de vídeo, diferencian a Killing Time del resto de sus predecesores. La atmósfera recreada está muy conseguida.

Contras: Todo el juego, a excepción del manual, está en inglés. A pesar del maquillaje de lujo, sigue siendo un Doom más entre los muchos que hay disponibles.

Eso es tó- eso es tó- eso es todo amigos

Space Jam

Coincidiendo con el próximo estreno de la película que lleva el mismo nombre, este divertido juego pone a uno de los más populares jugadores norteamericanos de baloncesto junto a los dibujos animados de la Warner para enfrentarse a unos desalmados extraterrestres.

Unos alienígenas han robado a Michael Jordan su habilidad y fuerza dejándole totalmente inútil para seguir practicando el baloncesto. Su única posibilidad será vencer a los extraterrestres en la cancha, y para ello contará con la inestimable ayuda de Bugs Bunny, el Demonio de Tasmania, el Pato Lucas, y muchos otros personajes de los dibujos animados de la Warner.

En Space Jam no se trata de jugar complejos partidos de baloncesto en maravillosas canchas 3D con múltiples cámaras, ni tampoco de seleccionar un formidable equipo entre las mejores estrellas de la NBA. El jugador tendrá que optar por jugar con los "toons" –el equipo de Bugs Bunny y los suyos junto a Jordan– o los extraterrestres. Entre los posibles fichajes escogerá a dos o tres, según la modalidad de juego, y dará comienzo un partido con las reglas, tiempos y bases de la liga americana.

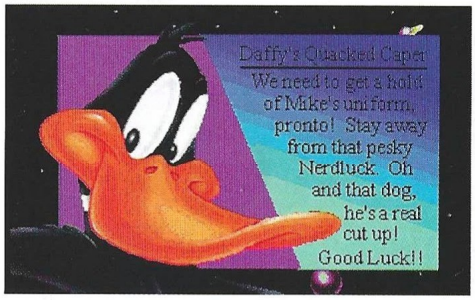
No hay color

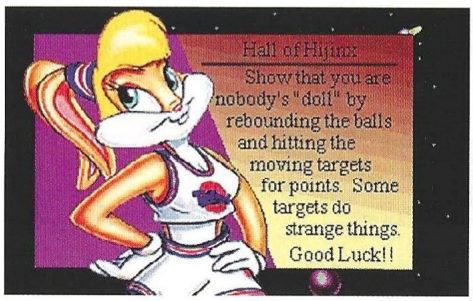
La simulación de baloncesto no es realista, ni mucho menos, ya que aunque ofrece pases y disparos, no tiene punto de comparación con cualquier juego de baloncesto. Sin embargo, Space Jam tampoco pretende ser el juego deportivo del año, sino más bien un divertido pasatiempo en el que se puede jugar con personajes conocidos y entrañables para muchos.

Al margen del apartado deportivo, Space Jam también ofrece una serie de subjuegos en los que diferentes personajes tendrán que realizar varias tareas que contribuirán a sumar fuerza a Jordan. Por ejemplo, en un hogareño salón, el pato Lucas tendrá que recoger cuantas zapatillas deportivas pueda, en unos vestuarios, Bugs Bunny tendrá que abrir taquillas para localizar botes de agua, hay una carrera espacial... Pequeños entretenimientos que entre cuartos de partido –en la liga norteamericana los encuentros de baloncesto están divididos en cuatro tiempos– permiten al jugador obtener unos puntos extra al mismo tiempo que descansa de la acción de la cancha.

Juego mecánico

En cualquier caso, el apartado deportivo puede parecer bastante anodino, ya que no hay forma de arrebatarle el balón al contrario salvo en los rebotes, cuando los hay. Si saca el contrario, hay una gran probabilidad de que marque sin que se pueda hacer nada por evitarlo. Entonces el equipo del jugador se hará con el balón y ocurrirá lo propio, produciéndose así una alternancia de encestes que termina por desembocar siempre en un marcador bastante igualado.





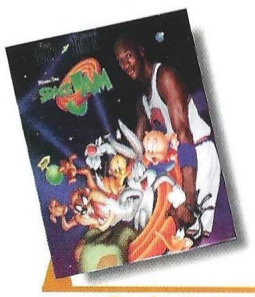
Esto hace que la jugabilidad de esta parte del programa se haga demasiado mecánica, no existiendo la más mínima emoción en los enfrentamientos. Las únicas posibilidades de aventajar al contrario en el marcador es estar a la que salta con los rebotes, ya sean en el campo propio o en el ajeno.

Entre cuartos, la bruja más popular de la Warner y la abuelita de Piolín y Silvestre actuarán como animadoras del encuentro, con pompones y rimas que tratan de dar ánimos al equipo de Jordan. Desde esta pantalla se pueden llevar a cabo sustituciones, cambios de marcaje, y acceder a los subjuegos correspondientes al descanso que haya en ese momento.

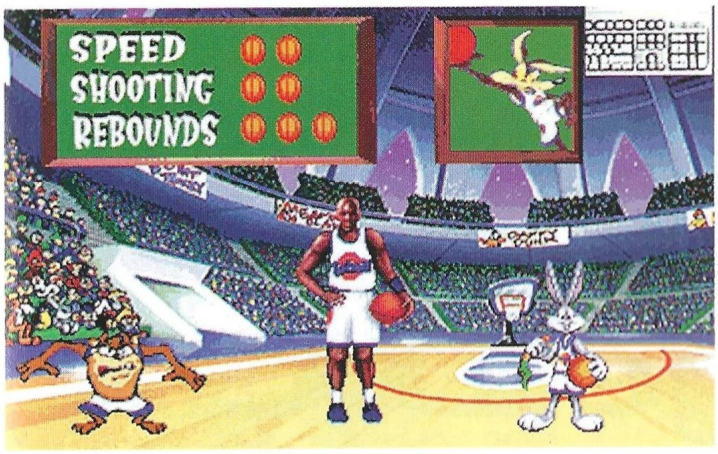
Mediocridad técnica

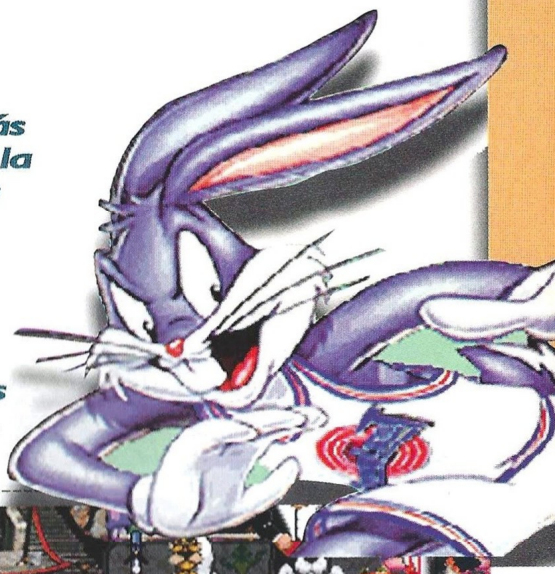
Space Jam no ofrece unos gráficos soberbios, sino pantallas 2D con bastante colorido pero en VGA. Las animaciones son bastante cuadriculadas, con pocos "frames" por personaje y aún menos articulaciones a la hora de realizar cualquier movimiento. Solamente las animaciones de la pantalla de selección de miembros del equipo están bien conseguidas, y son dignas de cualquier episodio de dibujos animados. Tampoco el sonido es especialmente espectacular, si bien algunos efectos están digitalizados y son bastante realistas.

Todo esto configura Space Jam como un juego bastante mediocre a nivel técnico, pero a pesar

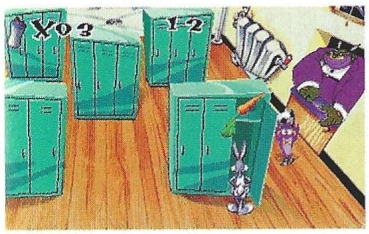


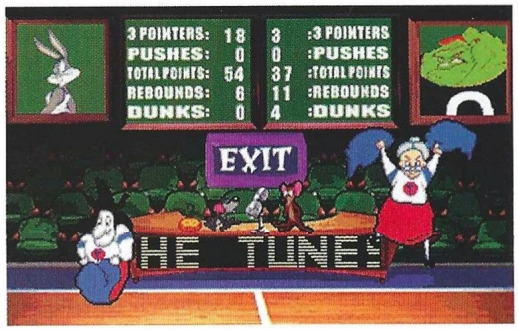
Precio: sin determinar
Requerimientos : 486DX2/66MHz, 8 MB de RAM, MS-DOS 5.0, SVGA, CD-ROm 2x, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1-2
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



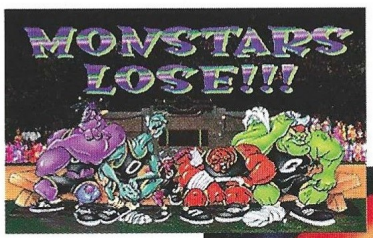


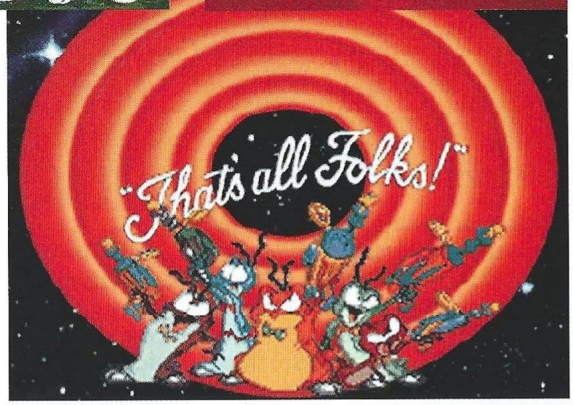
La bruja más popular de la Warner y la abuelita de Piolin y Silvestre actuarán como animadoras en los partidos





de ello la variedad de subjuegos y los partidos de baloncesto son bastante entretenidos. Poder pasar un rato divertido con los personajes de la Warner y Jordan es algo que no suele ocurrir muy a menudo en el ordenador, pero la realización material de la adaptación de la película demuestra una vez más, que las licencias de grandes producciones de Hollywood no llevan a ninguna parte, y suelen ser bastante poco afortunadas a la hora de obtener un nivel de calidad aceptable.





El truco es...

No te preocupes especialmente de los marcajes. A la hora de tirar a canasta, inténtalo siempre con disparos de tres puntos, pero observa bien la barra indicadora de la fuerza del personaje que lleves. Está en la esquina inferior izquierda del personaje, y si el nivel está al máximo, tendrás una canasta segura.

Calificación

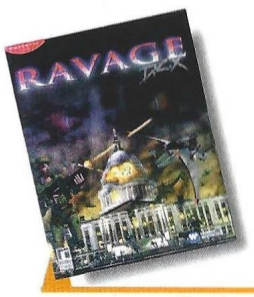
Space Jam

Pros: Ver las animadas evoluciones del Demonio de Tasmania o Bugs Bunny en pantalla resulta entrañable. El conjunto combinado de baloncesto y subjuegos proporciona un buen entretenimiento para pequeños ratos muertos.
Contras: A nivel técnico –gráficos y sonido– Space Jam es bastante pobre. Las animaciones están poco desarrolladas, y el juego no puede ofrecer mucho más de media hora seguida de diversión, ya que es demasiado mecánico y constante.

Sembrando la destrucción

Ravage D.C.X.

Todo en la vida tiene un precio, y por conservarla se paga la cifra más alta. Lucharás en circunstancias imposibles, desafiando tus propias fuerzas y con un único pensamiento: sobrevivir en una desigual batalla. Para lograrlo, utilizarás lo que tengas a tu alcance... y si eso incluye alguna oración, ¡mejor!



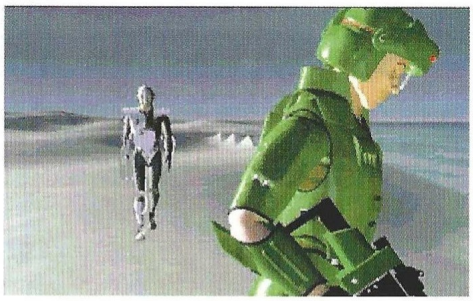
Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, Windows '95, 256 colores 640 x 480, CD ROM 4x.
Nº de jugadores: 1
Editor: Warner Interactive.
Distribuidor: New Software Center.

Si has jugado anteriormente The Hive, éste juego es muy parecido. Quizá no con aquellos gráficos tan impactantes, pero muy similar. Se trata de disparar a todo lo que se mueva a través de la pantalla, no obstante, las municiones son limitadas, por lo que habrás de administrarlas con cautela. Estas municiones se utilizan como parte del armamento del juego. La dificultad –o sea la cantidad de enemigos que aparece en pantalla– se puede ajustar en tres maneras. Como te imaginas, el tercer nivel sólo es para los dioses. Mucha acción, ya que el programa no espera a nadie una vez haya comenzado su ejecución. Esta ruta prefijada es la que hará sentirte como si estuvieras dentro de una de las vagonetas de la Montaña Rusa de cualquier parque de atracciones del mundo.

¿Dónde?

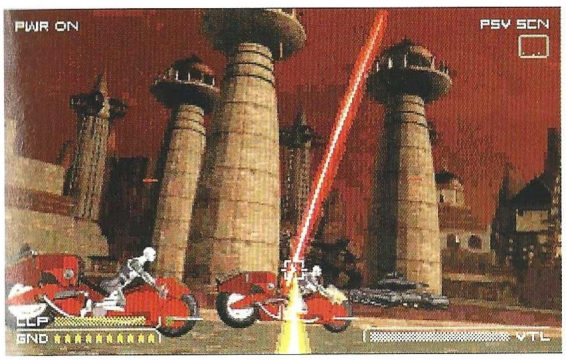
La acción se desarrolla en dos ambientes diferentes. Uno está situado en la Tierra, en la ciudad de Washington D.C. y aquí la acción se desarrolla desde el subsuelo de la ciudad hasta el espacio aéreo de la misma pasando por el metro y las calles. El resto de los ambientes son extraterrestres: la Tierra Desolada, las Tierras Tenebrosas, la Nube Mortífera, Marte, el núcleo de la Luna y en un planeta de hielo. En cada uno de ellos encontrarás diferentes ambientes y podrás ir a pié o moviéndote haciendo uso de distintos medios de transporte tales como motos de nieve, helicópteros, motos de calle, aerojets y unos cuantos aparatos más que no sabría decirte muy bien dónde encajarlos.

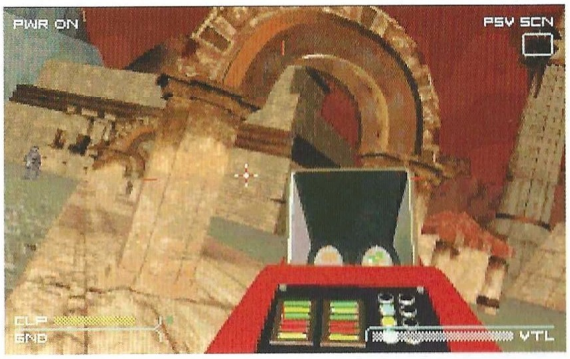
No obstante la variedad de la enumeración que acabo de exponer arriba, el juego consiste siempre en lo mismo. Ayudado de un sencillísimo interfaz, tu única misión será la de disparar y acabar con los enemigos que tengas a tu alcance sin desperdiciar armas.



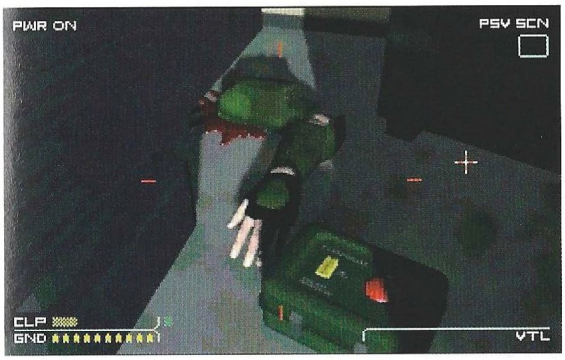
Defensa

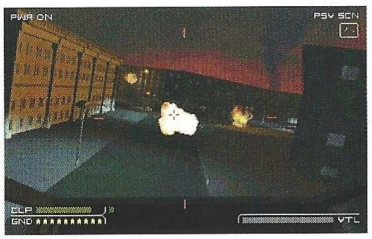
Tendrás poca variedad de armamento para defenderte de los ataques de tus agresores. Sólo contarás con los disparos de tu arma y algunas granadas y bombas inteligentes. La pantalla de juego mostrará –como puedes apreciar en las fotos de esta página– poca cosa, lo que es de agradecer porque resulta muy limpia. Tendrás la barra que muestra la munición que te queda, las granadas y el radar que te será de gran ayuda en algunas situaciones, sobre todo en aquellos interiores de edificios que no hay quien encuentre una salida. A ello hay que añadir algo que hará de tu juego una delicia: las batallas pueden librarse air-aire, tierra-tierra, aire-tierra o tierra-aire. Deberás estar muy atento a los ataques de las tropas enemigas, sean de la división que sean, ya que pueden llegarte desde los flancos e incluso desde atrás, aunque ya hayas pasado esa zona. No ha lugar decir que pueden caer del cielo también. En un verdadero esfuerzo por hacer de este juego de acción algo que sea realmente adictivo y trepidante, los programadores de Ravage D.C.X., han hecho residir en su software la casa de las sorpresas, de la cual toma grandes dosis el juego, manteniendo al usuario en un constante "sin vivir" hasta





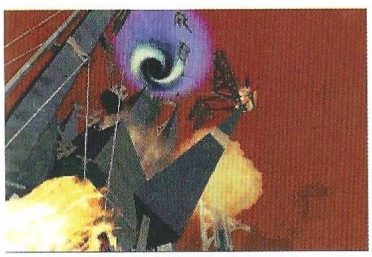
Tu única misión será la de disparar y acabar con los enemigos que tengas a tu alcance sin desperdiciar armas





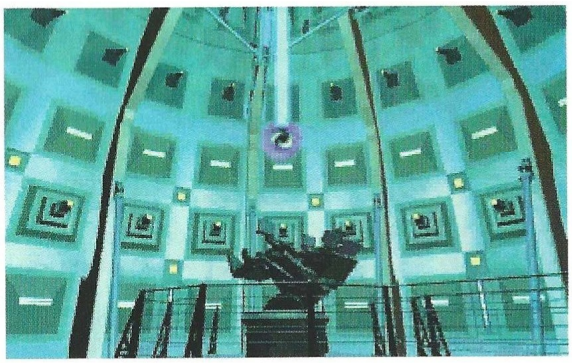
El truco es...

En ocasiones la munición no será suficiente para completar tu misión con éxito. Deberás abstenerte de disparar contra cualquier cosa y discernir cuándo un disparo es necesario y en qué momento no lo es. Todo lo que guardes te hará falta para destruir el objetivo final de algunas fases.



que decide abandonar la partida. Hemos asistido, por tanto, al nacimiento de la más dulce y llevadera causa de los insomnios en próximos días.

Para rematar esta obra maestra, no podía faltar el elemento musical con espectaculares efectos de sonido y una banda sonora más que digna, la cual deja también espacios vacíos de silencio, cuando las circunstancias así lo requieren, contribuyendo a crear una grave atmósfera capaz de mellar los nervios y la paciencia de casi todos –jugador y espectadores– En definitiva, un juego que no aporta nada que no hayamos visto ya –salvo los gráficos–, pero no por ello debe dejar de ser un firme candidato a ocupar un puesto de honor en nuestra estantería, ya que está realmente bien.



Calificación

Ravage D.C.X.

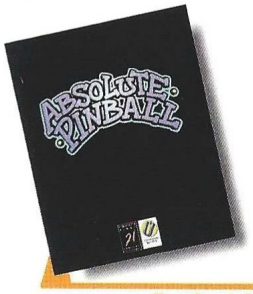
Pros: El dinamismo del juego hace que la acción fluya como una corriente sin tropiezos. Los gráficos y las situaciones creadas en el juego son sorprendentes. Tiene un interfaz bastante sencillo y en seguida te harás con la filosofía del juego. La diversidad de ambientes y la utilización e diferentes medios de transporte aporta un soplo de aire fresco a algo que olía rancio desde el principio. Buena música y efectos de sonido.

Contras: Los caminos por donde te puedes mover a través del juego son variados pero predeterminados. No existe libertad de acción y Ravage sigue la misma filosofía utilizada en The Hive, por ejemplo, con lo que el elemento sorpresa de la novedad, no existe.

Furia total

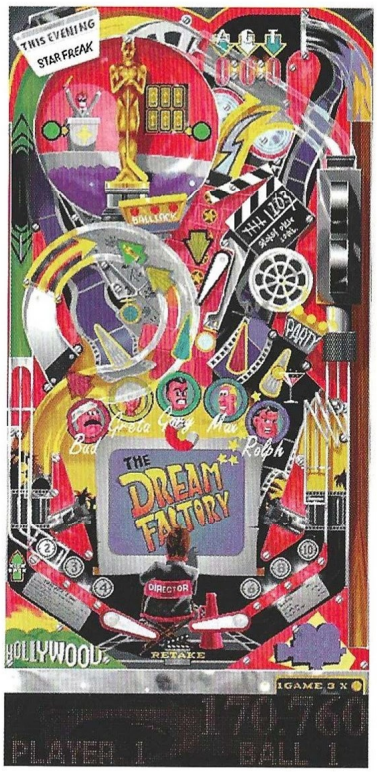
Absolute Pinball

En la Antigüedad, esfera era sinónimo de perfección. Ha llegado el momento de ver si nuestros antepasados tenían razón...



Precio: 6.995
Requerimientos : 486 DX2/66 MHz (Bajo MS-DOS 6.0), Pentium 75 MHz (Bajo Windows '95), 4 Mb de RAM, VGA (VESA recomendado), 8 Mb de Disco Duro, MSCDEX 2.22, CD 2x, Tarjeta de Sonido, MS-DOS 5.0,
Nº de jugadores: 1
Editor: 21st Century Entertainment
Distribuidor: Spaco

Absolute Pinball no es el mejor producto de su categoría, pero sus varios tipos de resolución para las mesas, hacen de él un perfecto camaleón capaz de adaptarse a las más raras configuraciones, convirtiéndolo en uno de los productos más "jugables" de los que hayan salido al mercado en los últimos meses. Una vez hemos accedido al juego, el menú principal nos permitirá elegir una de las cuatro mesas de pinball que, todo hay que decirlo, ofrecen un aspecto de gran realismo sobre todo si podemos jugarlas en alta resolución. El movimiento de las bolas ha sido perfeccionado para que se muevan en tiempo real –atendiendo siempre a la capacidad del procesador–, y tengo que decir que ese efecto de realidad engañosa está logrado. Las opciones de vídeo de Absolute Pinball son seis, incluído un display horizontal en VESA FLIP –que te muestra la mesa completa en alta resolución, pero tumbada desde tu punto de vista–. También encontrarás el modo multibolas o la opción para varios jugadores.



Las mesas The Dream Factory, Balls & Bats y Desert Run llevan incorporada una modalidad de bolas múltiples que puede alterar los nervios más inamovibles. Tratan de Hollywood, del béisbol y del mundo del motor. Aquatic Adventure –la ilusión de los submarinistas, incorpora un montón de pequeños mecanismos, rampas y canales: una delicia para el jugador.

De entre todas ellas, Desert Run, es el que tiene un mayor número de detalles. Personalmente hecho de menos algunos de los ingenios que en otras entregas activan mecanismos sorprendentes o teletransportan la bola del jugador a lugares excepcionales llenos de sorpresas y trampas desconocidas. No obstante su sencillez, los mecanismos de cada una de las mesas responden con diligencia a lo que las circunstancias exijan en cada momento, dando al tablero una sensación de realismo difícil de conseguir con unas cuantas bolas y algunos rebotes. En todas ellas el movimiento de las bolas es bueno, pero a veces la respuesta de los flippers tarda unas milésimas en llegar.

Calificación

Absolute Pinball

Pros: Sin duda alguna su fácil adaptación a cualquier procesador a elegir entre sus cinco modos gráficos. Las mesas son sencillas pero no mediocres. Además, la sencillez casi siempre lleva aparejada grandes dosis de claridad. La música y los efectos de sonido son excepcionales.
Contras: El juego adolece de una clara falta de tableros, ya que cuatro son muy pocos, y éstos no suponen un conjunto de maravillas tecnológicas precisamente...

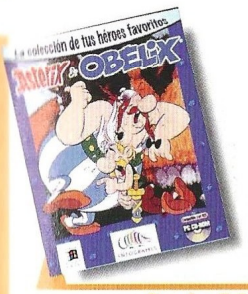
El truco es...

En el pinball, la celeridad de la bola conlleva con frecuencia un alto índice de nerviosismo, por eso, el truco es mantener la calma, apuntar bien a los lugares en donde se encuentran activados los mecnismos y... ¿disparar?

Galos irreductibles

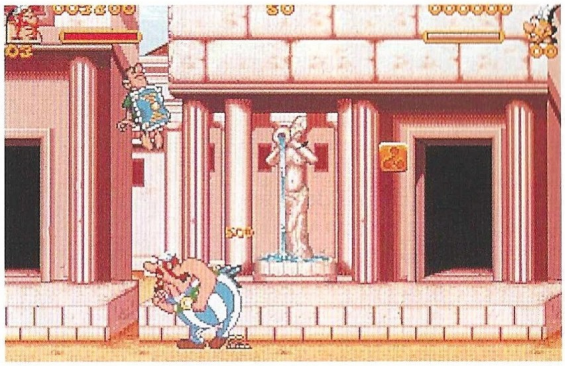
Astérix y Obélix

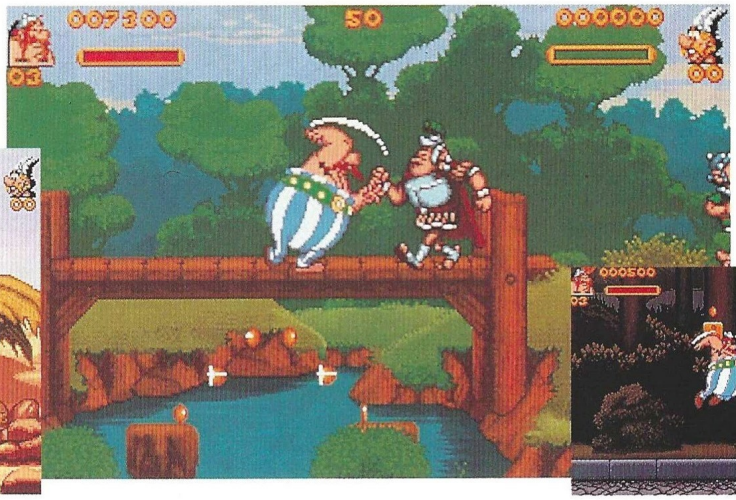
Hambre de jabalí, sed de poción mágica. ¡Es la hora de las tortas!



Precio: 5.990
Requerimientos : 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 6.0, Compatible Windows 95 (necesita un 486/66 MHz)
Nº de jugadores: 1-2
Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe

Los famosos héroes galos creados por Goscinny y Uderzo llegan una vez más al ordenador, en esta ocasión de la mano de Infogrames. Cambiando radicalmente de estilo respecto a sus producciones anteriores, la conocida compañía francesa ha licenciado las aventuras de estos dos simpáticos personajes para crear un entretenido y rápido juego de acción en el que se combinan varios estilos.





Infogrames ha incluido por ejemplo un partido de rugby contra los bretones, los juegos olímpicos y corridas de toros –entre otras cosas– para hacer este juego mucho más entretenido.
Desde luego lo han conseguido, y aunque algunas fases sean difíciles, Astérix y Obélix ofrece una buena dosis de diversión y entretenimiento sin excesivas pretensiones.
Su precio, ajustado perfectamente a la sencillez del juego, es perfectamente adecuado a lo que el jugador obtendrá.

El truco es...

En las primeras partidas, localiza los objetos importantes como comida y pociones. No los cojas, y, más tarde, cuando te hagan falta, retrocede hasta el ladrillo pertinente y recupera energía o lo que te haga falta.

A lo largo de los 24 niveles del juego, Astérix y Obélix tendrán que ir recogiendo objetos representativos de cada uno de los rincones del Imperio para demostrarle a César que los galos son mucho más fuertes que él. Sin embargo esta tarea no será nada fácil, ya que hay una enorme variedad de subjuegos dentro del todo que es este título.

En algunas fases se tratará simplemente de atravesar una serie de pantallas, pudiendo recoger diversos objetos y "power–ups" por el camino mientras se zurra en condiciones a los pobres soldados romanos. En otras habrá que combinar la habilidad con la velocidad y la lucha arcade. Pero llegando más lejos que nadie, en lugar de limitarse a hacer un juego de plataformas típico de consola,

Calificación

Asterix y Obelix

Pros: Los gráficos están muy conseguidos, y reproducen fielmente los cómics de Goscinny-Uderzo. El juego es muy entretenido y divertido, y nadie se sentirá defraudado por él.
Contras: La dificultad es un poco elevada en algunos niveles, siendo casi imposible jugarlos con teclado o joystick. Lo más cómodo es utilizar un PAD.

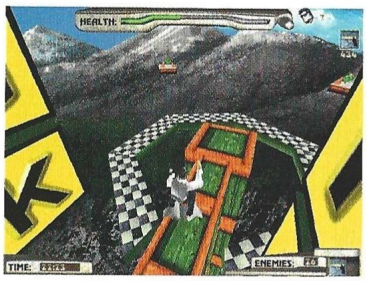
Una pesadilla 3D

Soultrap

El mundo de las pesadillas rara vez se ha sido tratado en los juegos de ordenador, no así en el cine o la literatura. En esta ocasión, nos llega una atrevida propuesta de acción 3D cuyo protagonista vive una eterna pesadilla.

Malcolm West es todo un caso patológico cuyos innumerables temores le acosan constantemente en forma de pesadillas. Una fatídica noche, este pobre alma atormentada se ve incapaz de despertar de su desesperante sueño y cae en una vorágine de malos presagios y terrores enraizados en lo más profundo de su ser.

La única vía de escape para Malcolm será encontrar las puertas de cada nivel de consciencia, de forma que ascendiendo por estos niveles, llegue a despertar en algún momento. El problema es que para ello debe vencer algunos de sus más íntimos temores, como el miedo a caer o a ciertas criaturas que sólo provocan pesadillas infantiles.



Cajas de madera

Básicamente, Soultrap es un juego de plataformas con un cierto componente de acción que puede alcanzar casi el 50% de algunos niveles. El protagonista tendrá que esquivar objetos en movimiento, saltar de una plataforma a otra, y atacar a sus enemigos con diversas armas que encontrará durante el desarrollo del juego.

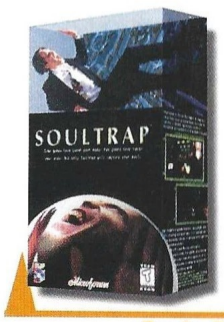
A pesar de ofrecer fondos 2D, el mundo por el que se mueve Malcolm es totalmente 3D, si bien no es demasiado afortunado en variedad aunque sí en amplitud. Principalmente, todos los elementos sobre los que este hombre salta y se desplaza, o que debe esquivar, son plataformas y cajones de madera, que unido a la pobreza de los fondos da como resultado una flagrante monotonía visual.

No importa el uso de texturas y todos los elementos habituales de juegos 3D para lograr un cierto grado de detalle, ya que los polígonos son tan grandes y bastos, que entre esto y la escasa variedad de elementos se enfatiza aún más la pobreza visual.

Movimiento desconcertante

West se puede girar en cualquier dirección, lo que supone un movimiento bastante rico de por sí, pero este hecho se ve oscurecido por un deficiente sistema de control que desconcierta al jugador por no funcionar todo lo bien que debiera, ni siquiera ajustando la sensibilidad del ratón. Éste se utiliza para girar la vista hacia los lados, arriba y abajo, y el movimiento real se lleva a cabo con los cursores, lo que exige una constante dualidad de teclado y ratón que mantendrá ocupadas ambas manos del jugador.

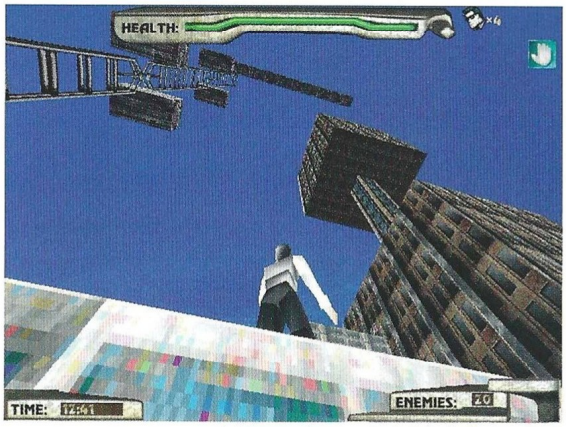
Así pues el sistema de vistas, que incide directamente en lograr un movimiento adecuado, al no funcionar bien provoca errores de cálculo a la hora de moverse, con lo que el personaje muere una y otra vez. Es aquí donde lle-

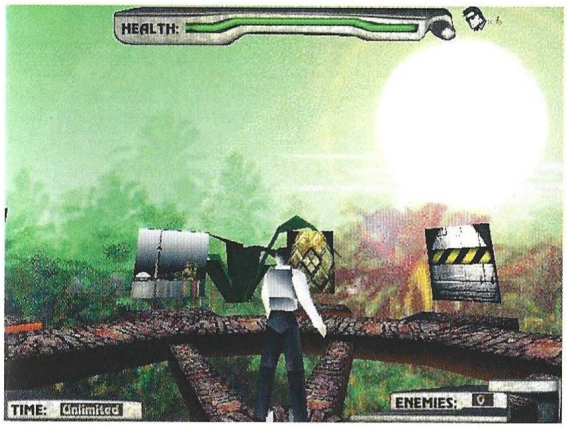


Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 90 MHz, 12 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido 16 bit, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Microforum
Distribuidor: Computer 2000

La única vía de escape para Malcolm será encontrar las puertas de cada nivel de consciencia

ga lo más frustrante de Soultrap: las caídas. Debido al elevado nivel de dificultad, el jugador pasará más tiempo viendo caer y matarse a su personaje que sobre las plataformas. La medición de distancias para dar saltos no siempre es exacta aun haciéndola desde el mismo lugar y con idéntico punto de vista. La longitud del salto depende de no se sabe qué factor cósmico





El truco es...

Sigue las balas para encontrar el cursor al disparar a tus enemigos. Cuando tengas que esquivar objetos en movimiento sobre una plataforma, utiliza una vista lateral en lugar de ver la plataforma en todo su recorrido. Es la única forma de no fallar.

aleatorio que a veces decide que Malcolm llegará a su destino, y otras que se quedará corto o se pasará de largo.

El cursor invisible

En cuanto al apartado de "combate" o más bien tiro al blanco, de nuevo el interfaz se empeña en dificultar la tarea del jugador. Cuando el cursor toca el objetivo, desaparece para no volver a aparecer hasta estar sobre el blanco exacto. En otros puntos se mantiene apareciendo y desapareciendo de forma casi aleatoria, lo que impide apuntar en condiciones. Sólo se puede localizar la posición del cursor por el lugar al que va la bala, convirtiéndose así el tiro al blanco en un ejercicio de adivinación.

Aunque la caja de Soultrap puede inducir a pensar que se trata de una película interactiva, nada más lejos de la realidad. Al principio desconcierta un poco por ser diferente de otros juegos, de forma que resulta difícil compararlo con algo anterior. Pensando que esto es buena señal, uno comienza a jugar esperanzado por la idea de encontrarse ante algo nuevo, original y atractivo. Los dos primeros calificativos son válidos, no así el último.

La excesiva dificultad, los errores de programación que conllevan un pobre control del personaje, y la escasa variedad gráfica, eliminan por completo cualquier atractivo inicial que Soultrap pueda tener para el jugador. La idea de partida es magnífica, pero en algún momento del desarrollo –lamentablemente– se torció un poco para acabar con bastante poca fortuna en lo que es finalmente este juego. Quizá con otra concepción y un diseño diferente del juego, al menos en los apartados gráfico y de control, Soultrap hubiera sido un buen juego.

Calificación

Soultrap

Pros: La idea es original, y el entorno 3D está bien concebido. Los efectos de sonido utilizan tecnología 3D Sourround. La caja es totalmente única.

Contras: La banda sonora es bastante molesta. Visualmente, Soultrap es bastante pobre debido a la escasa variedad de elementos y texturas. El sistema de control tiene fallos que inducen a errores de cálculo en el movimiento.

Un psicópata para salvar al mundo

Krazy Ivan

Las Navidades han dejado una curiosa resaca en el mercado de los juegos de ordenador: muchos de los títulos que salen por estas fechas, después de la avalancha navideña, son pura mediocridad e imitación de imitación de copia de original.

Iván Popovich sufre esquizofrenia paranoica y violentos episodios psicóticos. En repetidas ocasiones, a lo largo de diez años, ha sido ingresado en una institución mental. Negándose a recibir tratamiento alguno, ha salido del hospital y vuelto a ingresar, provocando en las sucesivas "visitas" serios daños materiales y personales.

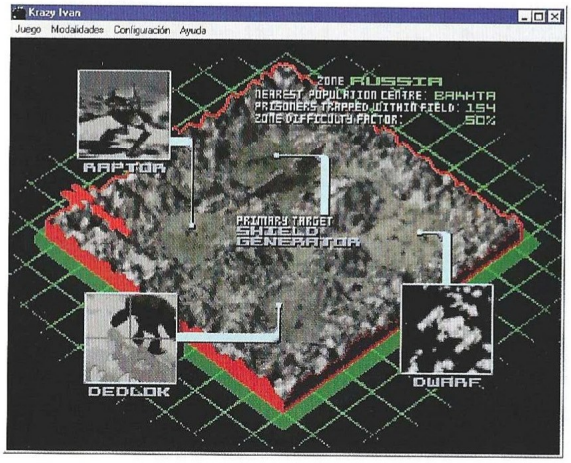
El Doctor Dimitri Miaslovic, dada la experiencia militar de Iván y su tortuoso pasado que le atormenta induciéndole a cometer salvajes actos de violencia, no duda un momento en recomendarle como instrumento para la salvación del planeta de la amenaza alienígena que pretende someter a la humanidad. Iván será el soldado perfecto, sin miedo, arrojado, incansable en el combate, feroz en el ataque, un héroe soviético para el siglo XXI.

Enfundado en la armadura mecánica Cosaco de Acero, Iván tendrá a su disposición un potente arsenal que gracias a un sistema especial, es capaz de analizar y reproducir el armamento enemigo. El Cosaco de Acero le proporciona además un formidable blindaje, así como un dispositivo especial para sacar a los prisioneros humanos del campo de batalla poniéndolos a salvo mediante un transporte de materia.

Polígonos y recortables

Dividido en numerosas zonas de combate correspondientes con distintas zonas de cinco naciones, el mundo tridimensional de Krazy Ivan está hecho a partir de superficies planas con elevaciones 3D poco elaboradas, cortantes y sin redondeces, igual que los primeros paisajes básicos que se generaban con fractales. Los elementos del escenario, como árboles y rocas, son "recortables" 2D pegados al suelo que están ahí para colorear el paisaje, pero poco más.

Lo que sí ha sido generado totalmente en tres dimensiones, redondeces incluidas, han sido tanto el Cosaco de Acero como sus enemigos, ofreciendo algunos de ellos un aspecto imponente en los primeros planos. Por desgracia, esto se estropea en el modo gráfico de 640x480 o el de pantalla completa, ya que los puntos son tan gordos que se pueden contar con los dedos.



Resolución por velocidad

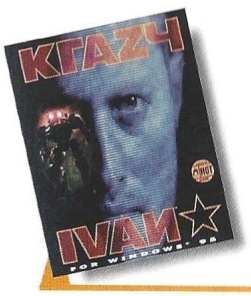
Sin embargo no sólo la pérdida de resolución acompaña al cambio del tamaño de pantalla, sino también un notable decremento de la velocidad de respuesta de la máquina y del programa. No importa cuán rápido sea el Pentium ni la memoria que tenga: en 320x200 es muy difícil matar a los enemigos dada la velocidad con que se mueven y la parca respuesta del ordenador a las órdenes del jugador, mientras que en 640x480 resulta mucho más fácil salir con vida de cualquier enfrentamiento porque las reacciones y el movimiento de los enemigos son considerablemente más lentos.

Esto, de por sí, dice bastante de la pobre programación de este juego, que por otro lado no deja de ser uno de tantos títulos "matamarcianos 3D" de los que últimamente salen hasta debajo de las piedras, como los champiñones. A pesar de la inclusión de pequeñas secuencias de vídeo y tener una traducción buena junto a un doblaje poco adecuado, la originalidad de Krazy Ivan es prácticamente nula.

Robots clónicos

Se salvan algunos elementos curiosos a lo sumo, como por ejemplo la aparición de las naves enemigas. Primero se forma una retícula tridimensional en el aire, y después se materializa el objeto en cuestión reemplazando la retícula por polígonos, cayendo al suelo –si es pertinente– para atacar. Hay un total de 30 robots enemigos, aunque lo cierto es que a veces resulta difícil distinguirlos por sus enormes semejanzas: forma humanoide, gigantescos brazos y piernas dotados de poderosos misiles y otros proyectiles, y la capacidad de realizar varias piruetas que desconciertan y sorprenden al jugador.

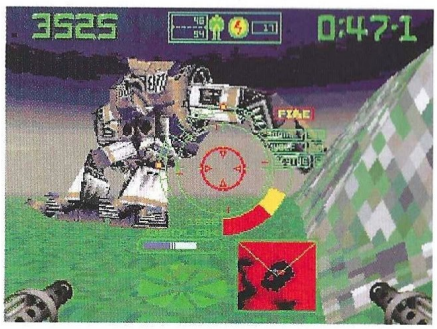
Otros son más discretos y variados, no tienen nombre propio, y acosan constantemente a Iván



Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 60 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1-2
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Ivan será el soldado perfecto, sin miedo, arrojado, incansable en el combate, feroz en el ataque, un héroe sovietico para el siglo XXI

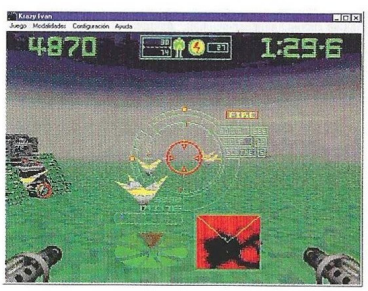
en su caza y captura de los grandes robots alienígenas que protegen las distintas zonas clave del planeta. Solamente los grandes tienen puntos débiles en su coraza, aunque no siempre. De ello se informa mediante voz cada vez que se localiza a uno de ellos, con lo que la tarea de eliminación se facilita ligeramente.



El truco es...

Aprovechando el descarado fallo de programación, selecciona un modo de pantalla lo más grande posible para poder ralentizar el movimiento y la respuesta de tus enemigos. Raciona bien tus ráfagas de disparo, ya que el arma se sobrecalienta demasiado a menudo.

Krazy Ivan es un juego de acción 3D que forma parte de la densa lista de títulos que tratando de dar un nuevo aspecto al Doom, crearon un subgénero con robots y máquinas 3D más próximo a Mechwarrior que al juego original de id software. A pesar de que esta imparable avalancha resulte cansina, y que cada vez sea más difícil encontrar algo que merezca la pena dentro de este tipo de juegos, Krazy Ivan intenta estar ahí destacando ligeramente del resto gracias al sello que lleva: Psygnosis. Si hace un tiempo esta marca significaba un cierto nivel de calidad y jugabilidad, desde luego hoy día parecen estar trabajando para conseguir todo lo contrario, aunque no hay que olvidar que no siempre se pueden hacer números uno y que de vez en cuando, todo el mundo hace un churro.



Calificación

Krazy Ivan

Pros: Aquellos que sigan disfrutando con esta clase de juegos lo pasarán bien con Krazy Ivan, que posee una buena cantidad de niveles y mucha acción para jugar bastantes horas.

Contras: Una vez más hay que decir que un juego es más de lo mismo, y también una vez más, que la calidad técnica a nivel gráfico empeora, como si al producirse tanto intento de copia de un original, se perdiera definición y calidad, al igual que en las fotocopias.

Dos bajo par

Microsoft Golf 3.0

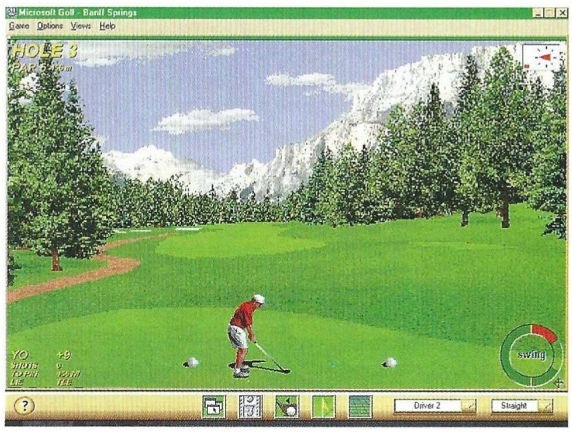
Microsoft se ha separado un poco en su versión 3.0 del estilo que mostraban sus anteriores simuladores de golf, cuidando más el aspecto gráfico y olvidándose un poco de la abundante información que contenían estos últimos en forma de base de datos sobre el deporte en sí.

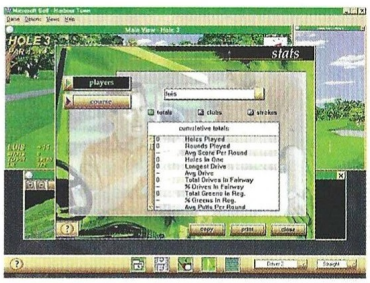
En esta versión del afamado simulador de golf se huye un poco de las complicaciones técnicas que mostraba la versión 2.0 y el producto de Microsoft se dirige a las soluciones gráficas que muestran otros buenos productos del mercado y que, a fin de cuentas, es lo que más impacta en el usuario final. Apostando por una mayor jugabilidad y sencillez de interface, los jugadores digitalizados de este juego aparecen en dos famosos recorridos, Banff Springs y Harbour Town, con todos los ingredientes necesarios para disfrutar de 36 hoyos de variada complejidad.

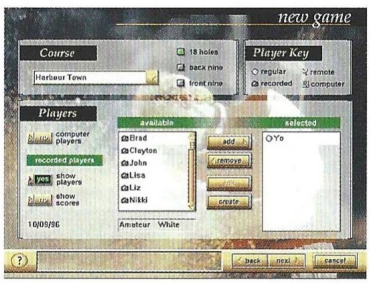
El golf fue uno de los primeros deportes en aparecer en juegos de simulación para PC; las nuevas tecnologías en cuestión de cámaras y digitalización de vídeo, junto con los cada vez más rápidos procesadores, han permitido elevar el grado de simulación hasta extremos en los cuales se hace difícil distinguir la ficción de la realidad. Además, el golf posee algunas ventajas sobre otros deportes a la hora de ser simulados en un programa: contiene pocos objetos en movimiento y se desarrolla en escenarios que a lo largo de la mayor parte del juego permanecen estáticos. Con esto, los desarrolladores pueden enfocar todo su esfuerzo en reproducir fielmente los recorridos de los campos más importantes del mundo, y desarrollar técnicas para el manejo de vistas de los campos reproducidos.

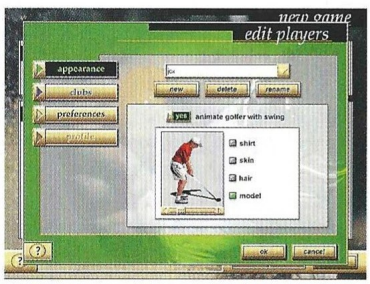
Cuestión de vista

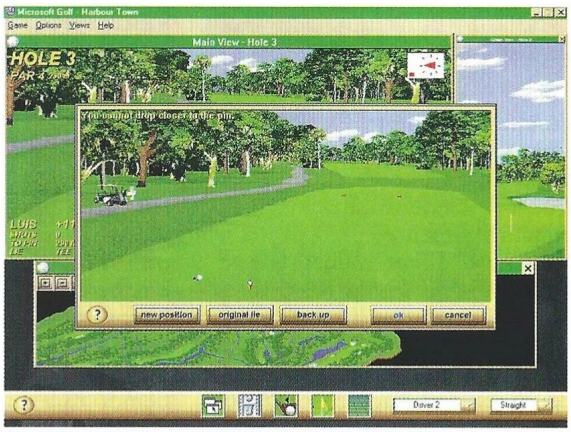
La visión de un recorrido de golf en este simulador es, si cabe, más satisfactoria que la de uno real, ya que en Microsoft Golf 3.0 existe la posibilidad de contemplar al mismo tiempo diversas vistas del recorrido para controlar en todo momento cualquier recoveco y la dificultad que entraña cada golpe. Pero disponer de varias vistas en la pantalla del monitor implica resoluciones altas (800x600 o superiores) para poder obtener un detalle aceptable. Las vistas que incorpora este simulador permiten girar el ángulo de visión del campo en la vista principal, observar el recorrido desde el green (muy interesante para ver hacia donde se dirige la pelota cuando la perdemos de vista después del swing), y visualizar todo el recorrido desde una vista superior en la que se puede

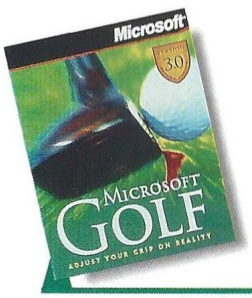




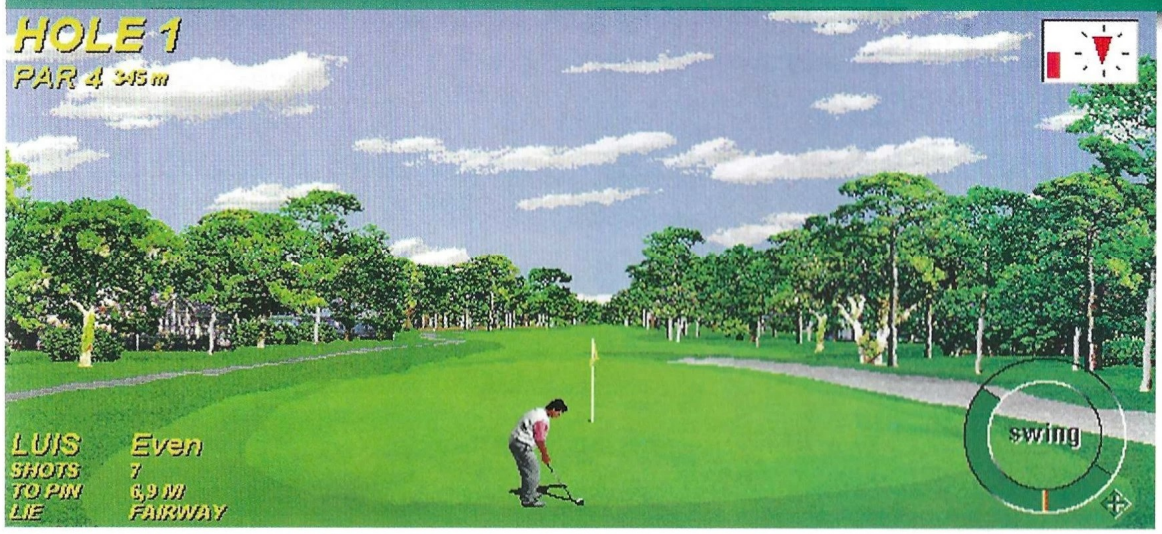








Precio: 7.900
Requerimientos : 486, 8 MB de RAM, Windows 95, CD ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe



hacer zoom. Para completar la visualización del campo, existen los tan extendidos "flybys" que muestran el campo desde el "tee" hasta el green a vista de pájaro y en pleno vuelo.

Una ventana, que puede visualizarse por separado o integrarse en la vista principal, da información al jugador sobre el número de golpes que lleva, metros que existen desde la posición de la bola a la bandera del green y estado del terreno (lie, fairway, rough). Esta información resulta imprescindible para saber cuál es el palo ideal para realizar el golpe, palo que puede escogerse desde un menú desplegable y que, por omisión, será elegido automáticamente por el programa (aunque en muchas ocasiones no será el óptimo debido a las condiciones del suelo o la fuerza y dirección del viento en ese momento).

El truco es...

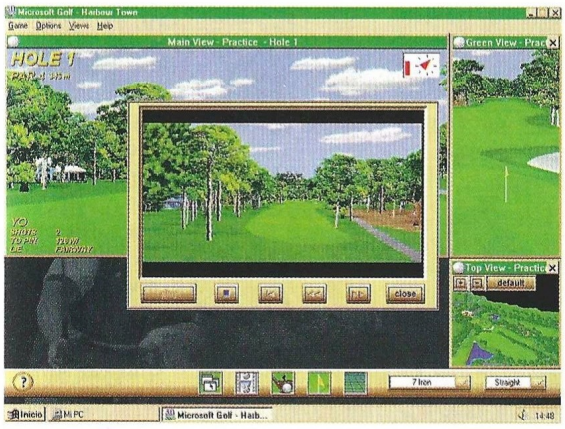
Intenta escoger con tu propio criterio el palo que vas a utilizar en cada golpe en función de la distancia y de las condiciones climatológicas, ya que la simulación será más real y conseguirás mejores resultados que con las ayudas del juego. Al igual que en los partidos no oficiales se permite el uso de mulligans, de gran utilidad para no estropear tu tarjeta cuando realizas golpes fuera de límites o si caes en las lagunas.

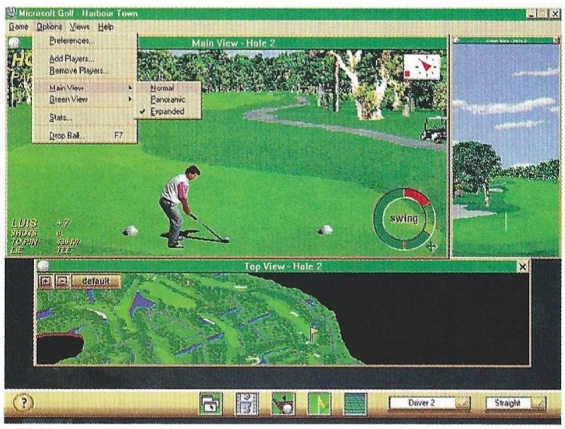
Sacar el máximo partido

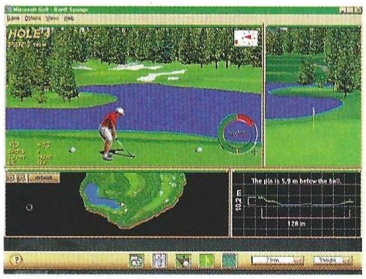
Microsoft Golf 3.0 se entrega con dos recorridos, pero es posible ampliar el número de campos en los que jugar con la oferta de Access Software (15 famosos recorridos desde Pinehurst en Carolina del Norte hasta Riviera Country Club en California).

En el aspecto de juego es recomendable ensayar y practicar los golpes típicos (putt, drive, salidas de las trampas de arena, etc.) en el apartado Practice, que nos ofrece infinitas pelotas continuadas para así depurar nuestra técnica y aprender a escoger los palos por nosotros mismos. Si a las características antes mencionadas agregamos los estupendos efectos sonoros (ambiente, sonido del swing y golpe en la pelota, hasta los patos y pájaros que se escuchan en las cercanías de las lagunas), los comentarios del locutor para dar ánimos y recomendarnos tomar clases cuando nuestro acierto está de capa caída, y la emoción de jugar contra nuestros amigos en el modo multijugador, tenemos ante nuestros ojos un entretenido producto que no desagradará a los más fanáticos de este interesante deporte.

Para completar la visualización del campo, existen los tan extendidos "flybys" que muestran el campo desde el "tee" hasta el "green"







Calificación

Microsoft Golf 3.0

Pros: Los efectos de ambiente (sobre todo sonoros), dan a este juego una apariencia muy real. El interface gráfico es muy intuitivo y resulta sencillo comenzar a jugar, pudiéndose practicar todos los golpes que pueden darse a lo largo de un partido desde el menú Practice. La posibilidad de competir en modo multijugador es una de sus mejores características.

Contras: Microsoft Golf 3.0 únicamente incluye dos recorridos que resultan muy sencillos una vez jugados, por lo cual tendremos que jugar aumentando las dificultades del campo (condiciones climatológicas y nivel del jugador contrario). De todos modos es posible ampliarlo con nuevos recorridos de los campeonatos más famosos.

De paseo por la ciudad

SimCopter

Los edificios pasan por nuestro lado como una exhalación, mientras nos dirigimos a recoger a nuestros pasajeros. Esto es la sinopsis de una de las varias misiones que deberemos hacer en SimCopter.

A diferencia de otros simuladores de helicópteros, aquí no tendremos que destruir nada, nuestra función es civil y no militar. Deberemos, entre otras cosas, rescatar gente de lo alto de un edificio, dispersar grupos de alborotadores, perseguir ladrones, etc.

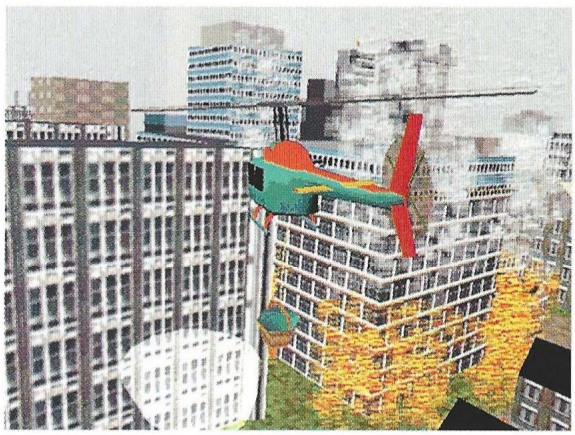
Disponemos de dos formas para jugar con SimCopter, una es la Progresiva, en la cual comenzaremos desde los más bajo, con el helicóptero más sencillo, trabajando en las ciudades menos conflictivas, teniendo que ir realizando misiones para conseguir dinero con el que cambiar de helicóptero o comprar accesorios. Y la otra forma de jugar es la Preferente, en la cual se nos permitirá jugar en ciudades creadas por SIMCITY 2000, por lo que difícilmente nos llegaremos a aburrir.

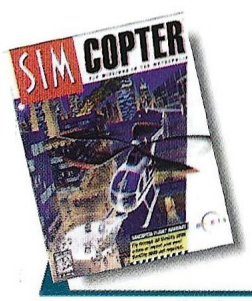
Más definición que un simulador

Mientras que en la zona de combate de los simuladores de helicópteros la cantidad de gráficos por metro cuadrado es bastante baja, no se puede decir lo mismo del SimCopter, donde la cantidad de objetos gráficos por metro cuadrado es impresionante, pocos espacios están vacíos.

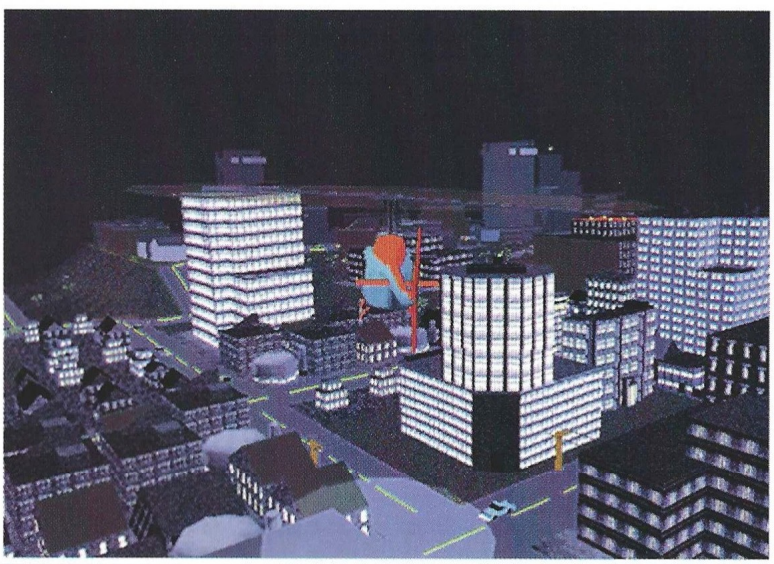
Podremos encontrar de todo, desde postes eléctricos, farolas, vehículos, pasando por, como no, edificios de diferentes tamaños y alturas, árboles y hasta generadores eólicos. La realización de los mismo es mixta. Los hay realizados con simples polígonos, como coches, farolas, personas, y otros objetos de tamaño despreciable en comparación con el de un edificio, y con texturas mapeadas, como el mar, los edificios, los árboles, y otros elementos que suponen un alto porcentaje de la pantalla.

De todos estos objetos, la mayoría son estáticos pero el resto no lo son, pudiendo interactuar con ellos. Podremos hacer que nuestro pilote hable, mejor dicho, farfulle, con los ciudadanos, podremos provocar accidentes de tráfico si no tenemos cuidado, hacer que la policía nos siga, y una serie de detalles más. Esto sin duda constituye una novedad en los simuladores de vuelo, ya que, normalmente la única posibilidad es destruirlos. Esto no es más que un simple aperitivo de la enorme riqueza visual y conceptual del mundo que ofrece SimCopter, que ha conseguido





Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 75 Mhz, 16 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, Ratón, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Maxis
Distribuidor: Erbe



acercar más a la realidad los escenarios de lo que suelen hacer otros simuladores.

Un simulación "light"

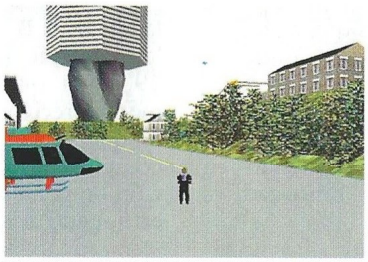
Aunque se llame SimCopter y lo que pilotemos sea un helicóptero, no se puede considerar a este título como miembro de pleno derecho del género de los simuladores, ya que abarca muchos más aspectos que el de la simulación pura y dura. Aunque esto pueda desencantar a los puristas, su gran atractivo reside en la posibilidad de hacer algo diferente, algo constructivo como es ganarnos la vida ayudando a la gente, en vez de algo destructivo como se nos tiene acostumbrados.

Este cambio de filosofía, que ya se pudo detectar en un reciente juego de estrategia –Gene Wars– parece estar cobrando fuerza entre ciertas compañías de desarrollo, que sin olvidar que el objetivo de un juego es entretener al usuario, prefieren alejarse de las masacres con nuevas ideas que enriquecen algo la vida en lugar de aniquilarla.

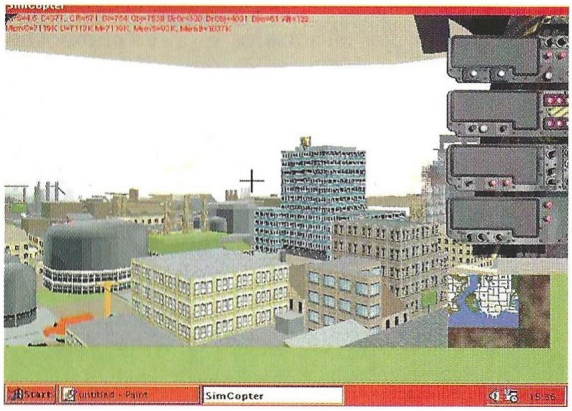
SimCopter es una muy buena producción para Windows 95 que permitirá al jugador medio contemplar la simulación de vuelo desde una nueva perspectiva, ofreciendo además un detallado y rico mundo que sobrevolar y con el que interaccionar. A pesar de no ser la panacea universal, es un juego muy bien hecho y realmente original en su propuesta que aportará muchas horas de peculiar entretenimiento.

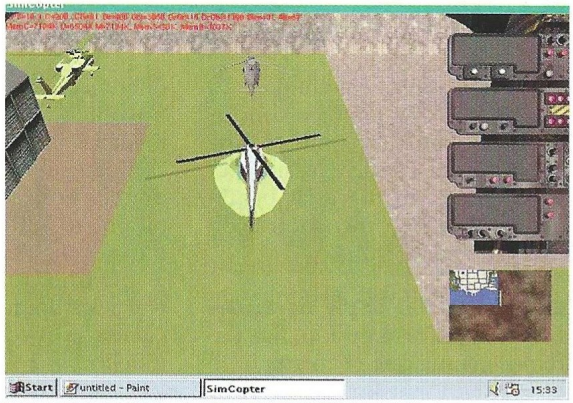
El truco es...

Utiliza las diferentes vistas del helicóptero, para asegurarte que no chocas contra algo imprevisto. No te metas en lios con los representantes de la ley, ya que al final esto terminará por volverse en tu contra.



El juego nos ofrece la posibilidad de hacer algo constructivo, como ayudar a la gente, en vez de algo destructivo como suele ser habitual





Calificación

Simcopter

Pros: Un argumento original que se aleja del típico de otros simuladores. Una buena elección para pasar un rato divertido, poniendo a prueba nuestras habilidades como piloto realizando labores humanitarias.

Contras: Quizá sea un simulador demasiado simple para ciertos fans a este tipo de juegos. Algo que hereda de sus hermanos, es la ingente cantidad de teclas a manejar.

Un simulador con sabor caribeño

A-10 Cuba

Tras varios intentos de recrear un A-10 en nuestro ordenador, ha sido Activision la que, finalmente, ha dado de lleno en el clavo con este excelente A-10 CUBA.

Desde siempre ha estado muy claro quienes eran los malos de la película, pero tras la caída del telón ce acero, las cosas han cambiado. Los malos de antaño se han convertido en aliados, y los que lo eran ya no lo son tanto.. Así que, debido a todo esto, desde directores de cine a escritores se han tenido que estrujar el cerebro para buscarse a un nuevo malo. Los señores de Activision no han sido menos y han tenido que buscarse uno, y esto no es otro que Cuba.

Nuestra misión será combatir contra una guerrilla que está atacando la zona de Guantánamo, justamente donde esta la base americana. Para esta ardua tarea nuestro "caballo de batalla", mejor sería decir "pájaro", es el ya conocido por los aficionados a los simuladores, Fairchild A-10 Thunderbolt II, también conocido cariñosamente como "Warthog". Dicho avión ya ha sido llevado anteriormente a las pantallas de nuestros ordenadores con más o menos fortuna.

De camino a la batalla

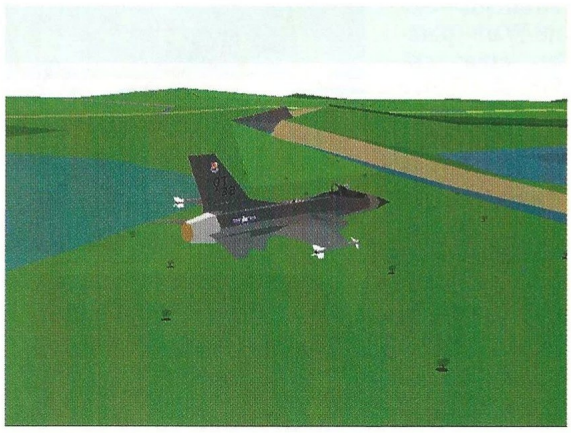
Desde la primera misión, nos daremos cuenta que el enemigo , o sea la guerrilla, no es tal, sino un ejército en toda regla ya que, ¿desde cuándo una triste guerrilla dispone de MIGs 29?, entre otras muchas cosas. Realmente, en seguida nos damos cuenta que contra quien realmente luchamos es el Ejército cubano y su líder es nuestro querido Fidel.

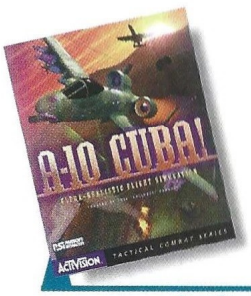
Sorpresas como éstas son las que nos vamos a ir encontrando a lo largo de las 12 misiones de las que consta el juego, aparte de 4 de entrenamiento las cuales las realizaremos en una base en el desierto americano, donde se nos enseñarán las maniobras básicas y el uso del variado armamento del avión, algo imprescindible si queremos tener alguna posibilidad de salir vivos de la misión. También dispondremos de cuatro 'arenas' para jugar en red entre ocho jugadores. Pero a diferencia de otros simuladores, no obtendremos ni ascensos ni medallas por nuestros logros en combate, ni tan siquiera le podremos poner nombre a nuestro piloto, lo único que obtendremos será la satisfacción del trabajo bien hecho que, aunque parezca estúpido y teniendo en cuenta el nivel de dificultad, es mucho.

Cuba

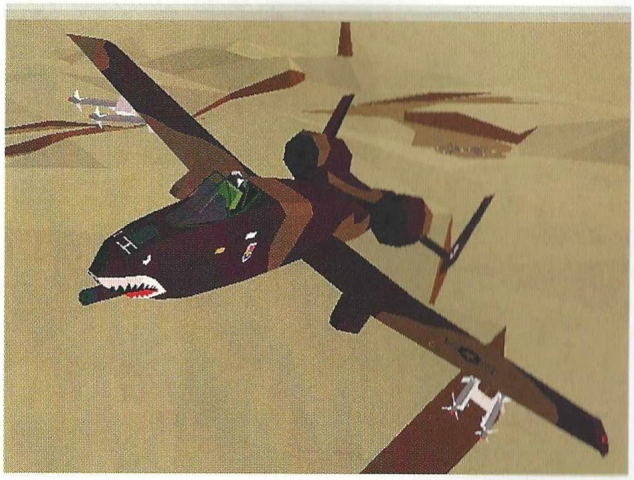
Las últimas tendencias en simuladores son gráficos renderizados, mapas de texturas, fotos reales de las áreas de combate, etc. Todo ello para acercar algo irreal a la realidad. Todo simulador que se precie llevará consigo alguna de estas técnicas, siendo impensable el no utilizarlas. Éste no es el caso de A-10 CUBA, los señores de Activision parecen no hacer caso de estas últimas tendencias y han creado su juego sin meter ninguna de estas técnicas, han recurrido a la clásica pero efectiva, según que casos, técnica de las figuras poligonales.

Y hay que decir, que los gráficos que han conseguido no desmerecen en absoluto, fieles a la realidad. Cada cosa está detallada, desde nuestro avión, con su boca de tiburón, sus insignias, su armamento, pasando por los coches de bomberos de la base, los B-52, que despegan, los C-5 que aterrizan, los MIG 29, cada objeto está perfectamente recreado, demostrando así que no es necesario recurrir a complicadas técnicas de generación de gráficos para obtener un estupendo acabado.





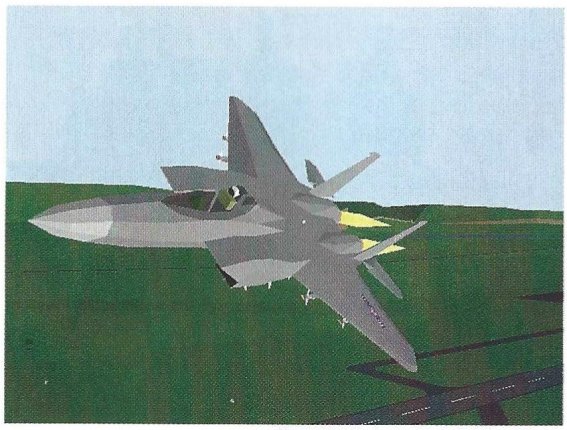
Precio: 7.990
Requerimientos : (mínimo) 486 DX2/66, 8Mb RAM, CD-ROM 2x, WINDOWS 95, 40 Mb de disco duro, SVGA, tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: 1 a 8
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



Pronto nos daremos cuenta que el enemigo, o sea la guerrilla, no es tal, sino un ejercito en toda regla

El truco es...

No intentes hacer las cosas tú solo, ayúdate de los demás aviones y ayúdales cuando ellos tengan problemas, sólo así tendréis posibilidades de sobrevivir.



El hijo pródigo

Como ya comentamos antes, A-10 CUBA viene a engrosar la lista de simuladores que recrean el A-10, aunque a diferencia de los otros, en A-10 CUBA impera el realismo por encima de todo. En A-10 CUBA, los detalles llegan a extremos insospechados, haciendo que sea una delicia tanto volarlo como estrellarse. Podremos ver como las ruedas giran cuando carreteamos por la pista, el bamboleo producido por los frenos y los giros, los daños producidos en nuestro avión y en el del enemigo, los restos esparcidos de nuestro avión al estrellarnos, y un sinfín de detalles más, sin hablar de la cabina virtual, algo ya casi imprescindible en cualquier simulador que se precie, obteniendo un campo de visión de 360 grados alrededor de nuestro avión, como si el piloto girase, más bien retorciese, la cabeza, junto con una serie de vistas externas que, en conjunto, harán que tengamos toda la información de lo que ocurre a nuestro alrededor.

Mientras que en títulos anteriores sólo se hacía hincapié en la destrucción del enemigo, sin tener en cuenta otros muchos detalles que rodean al avión, llevándoles a ser más un arcade que un simulador de vuelo, en A-10 Cuba las cosas son muy dieferntes. Desde la elección del armamento y de la cantidad de combustible, pasando por el realismo con el que se ha recreado las actitudes del avión, tanto en su comportamiento en vuelo, con y sin daños, como su comportamiento sobre tierra, no se han dejado absolutamente nada en el tintero, siendo, en definitiva, el simulador de A-10 más real que creado hasta ahora.

Calificación

A-10 Cuba

Pros: Recrea perfectamente un A-10. Se han tenido en cuenta hasta el más mínimo detalle sobre su comportamiento.

Contras: Quizá sea demasiado difícil, hay ciertas situaciones donde nos resultará casi imposible salir indemnes. Doce misiones saben a poco. Los gráficos aunque muy buenos, son simples, no habría estado de más unos gráficos de última generación.

Computer Gaming World

Toonstruck

CONCURSO

El concurso

La aventura por excelencia de las pasadas Navidades, sin duda alguna, es Toonstruck. Mezclando dibujos animados con la genial interpretación de Christopher Lloyd, debes salvar a Contentilandia, Malevolandia y Loquilandia del malvado Nefastus. Cuanto más te adentras en el juego, más te engancha y más divertido es, consiguiendo una difícil progresión tanto en dificultad como en entretenimiento. Como ya habrás podido comprobar, en este número te ofrecemos una solución paso a paso para este título, y en base a ella, al reportaje que hicimos en el número de diciembre y al propio juego, Virgin Interactive Entertainment España y Computer Gaming World te ofrecen la oportunidad de conseguir un fabuloso ordenador o un lote de juegos.

La mecánica es muy sencilla, como siempre: contesta a estas preguntas relacionadas con Toonstruck y participarás en el sorteo del ordenador y los juegos, pero te advertimos: tienes que conocer muy bien el juego.

¿Cuántos actores participaron en el doblaje al castellano de Toonstruck?

¿Cómo prefiere definirse a sí mismo el espantapájaros en lugar de eso mismo, espantapájaros?

¿En qué se transforman los tres guardias cocodrilo al explotar el pavo relleno de TNT?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso TOONSTRUCK")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger en primer lugar 1, que conseguirá el ordenador PENTIUM 120, a continuación, se extraerán otros cinco cupones que obtendrán uno de los lotes de juegos compuestos por LOST EDEN, ALADDIN, y SCREAMER. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Abril de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Abril de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Abril de 1997, publicándose el resultado en el número 18, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

premios: 1 ORDENADOR PENTIUM 120 con
8Mb de RAM, Disco duro de 1GB, CD-Rom de óctuple velocidad, Tarjeta de sonido de 16 bits y Monitor de 14")

y 5 LOTES de juegos, que incluyen: ALADDIN, SCREAMER Y LOST EDEN.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

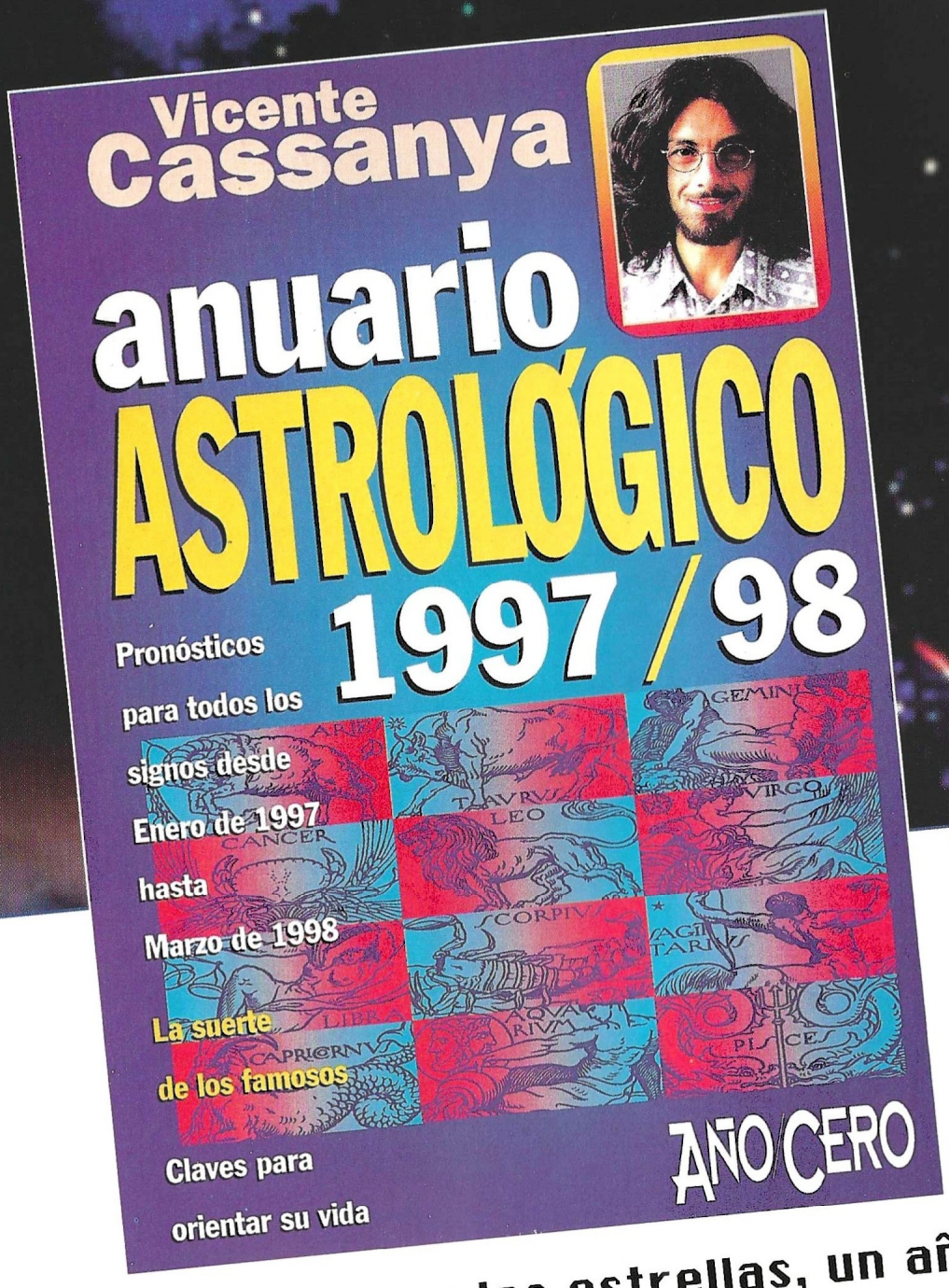
Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. ..... **2.** .....

3. .....

LAS RESPUESTAS ESTAN EN LAS ESTRELLAS.



¡YA EN SU QUIOSCO!

Vicente Cassanya

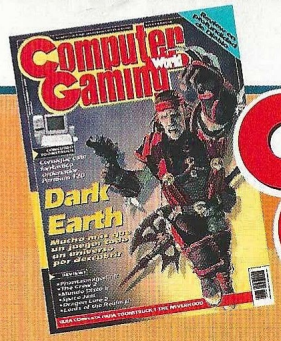
Presidente de Astrólogos del Mediterráneo, orientador en programas de radio y televisión, autor de libros especializados de consulta y participante y director de congresos internacionales de Astrología, es considerado pionero en la investigación de los ciclos históricos astrológicos.
Sus aciertos y pronósticos le han valido el reconocimiento mundial a su labor.

Fiel a su cita con las estrellas, un año más, el anuario ASTROLOGICO 1997/98 de Vicente Cassanya.

Conozca como será el futuro para Vd. y las personas que le interesan, calcule su ascendente y descubra su importancia, todos los signos del zodiaco y el amor, las 12 casas astrológicas, sus significados, y mucho más.

"Su destino está en las estrellas, descúbralo"

EDICIONES AMERICA IBERICA



Computer Gaming World

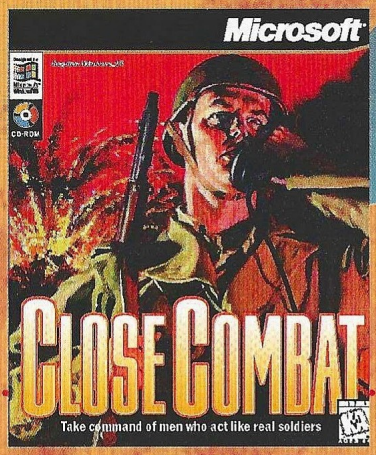
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 6 JUEGOS "CLOSE COMBAT"

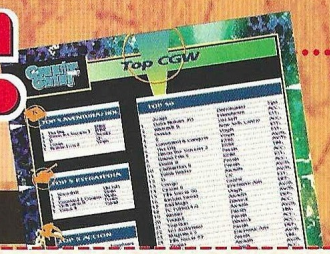
Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

Computer Gaming World

Arakhas el Oscuro

Leyendas de Lhodrye

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 386, 4 MB de RAM, VGA, 10 MB de Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Teclado.

INSTALACIÓN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea INSTALAR. Sigue las instrucciones de pantalla. Para jugar con sonido, edita el archivo SETSOUND.TXT que hay dentro del directorio LEYENDAS\CUEVA de tu disco duro.

INSTALACIÓN WINDOWS 95

Abre el icono de Mi PC, abre el icono de tu CD-ROM, y haz una doble pulsación sobre el icono Instalar. En algunos sistemas, puede producirse un error diciendo que el programa exige una configuración de DOS puro. Ignóralo y continúa la ejecución de la instalación. Cuando ésta termine, lee el archivo SETSOUND.TXT que hay dentro del directorio LEYENDAS\CUEVA de tu disco duro para configurar tu tarjeta de sonido (recuerda en cualquier caso que el comando SETSOUND necesita 2 parametros para que funcione correctamente).

PARA JUGAR

Desde DOS, cambia al directorio LEYENDAS\CUEVA de tu disco duro y teclea OSCURO.

Desde Windows 95, abre la carpeta LEYENDAS y dentro de ésta, la de CUEVA. Haz una doble pulsación sobre el icono OSCURO.

Para ir pasando las páginas de texto de la introducción, pulsa cualquier tecla. Puedes empezar a jugar pulsando ENTER. Para salir desde el menú de juego pulsa ESC, y para cargar una partida, L.

Si quieres salir del juego mientras estás dentro de él, pulsa al mismo tiempo las teclas ESCAPE y ENTER.

CONTROLES

En la zona inferior de la pantalla, tienes unas casillas correspondientes al inventario, y están numeradas con las teclas de función. Cuando quieras usar un objeto con un personaje o elemento de pantalla, pulsa la tecla de función correspondiente mientras aparece en pantalla el nombre del personaje o elementos de pantalla. Tienes varias pantallas de inventario accesibles a través de las teclas F9 y F10.

Para caminar pulsa los cursores de izquierda o derecha, arriba para saltar y abajo para agacharte. La tecla CONTROL sirve para saltar, el ALT para correr, y el ENTER para hablar con un personaje o coger un objeto.

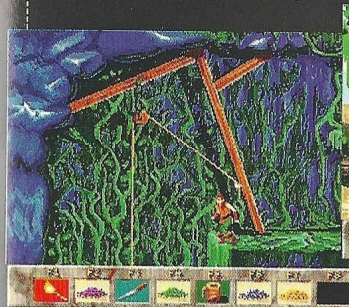
Con los número 1-2-3 modificarás la velocidad de la acción.

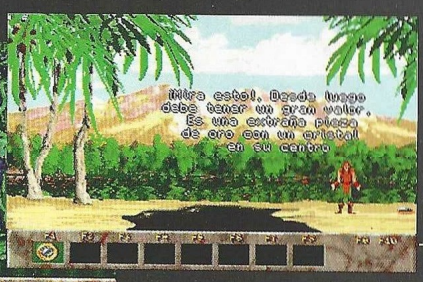
Para salvar una partida pulsa S, y para cargarla, L.

PISTAS

En esta ocasión vamos a proporcionaros algunas pistas de cierta relevancia, ya que la dificultad del juego es más elevada.

Cuando llegues a ciertas pantallas del juego, encontrarás algunas palancas que se pueden mover; fíjate muy bien en el dibujo que tienen junto a ellas, ya que te proporciona una buena pista acerca de su utilidad y de en que posición deben quedar colocadas.





El orden correcto en que se deben echar los cuatro líquidos al pozo lo puedes adivinar interpretando correctamente la equivalencia color/sujeto que existe con la inscripción que se puede leer a la derecha del pozo.

SERVICIO TECNICO

Arakhas el Oscuro es un juego que en un principio debe funcionar sin problemas en cualquier sistema operativo MS-DOS 6.0 o posterior, e incluso bajo Windows 95. En este último caso, si tuvieras algún problema, intenta reiniciar el equipo en modo MS-DOS y arrancar de nuevo el juego.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, limpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

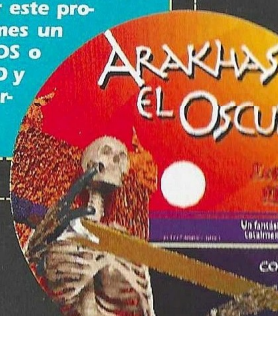
-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.

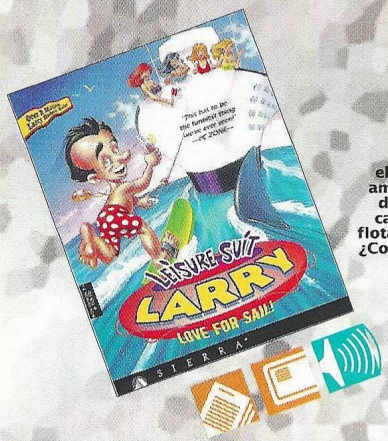
NOTA IMPORTANTE

Leyendas de Lhodrye: La Luz del Druida

El mes pasado, debido a un error en la duplicación del CD que incluía el juego La Luz del Druida y la demo de "The Neverhood", resultaba imposible cargar o salvar partidas en este primero. Para aquellos que necesiten solucionar este problema, hemos incluido en el CD-ROM de este mes un parche que arregla este incidente. Desde MS-DOS o Windows 95, cambia al directorio PARCHE del CD y ejecuta el programa INSTALAR. Se copiarán 10 archivos y ya podrás cargar y salvar partidas.



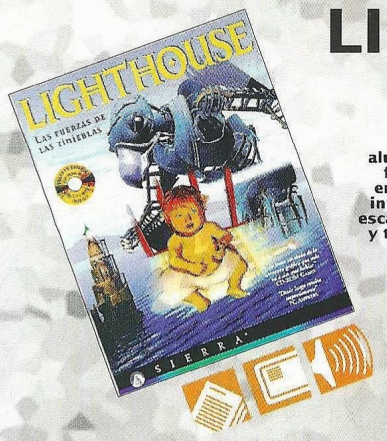
Nuevas aventuras en CENTRO MAIL



LARRY 7

¡Oh no!...¡Ha vuelto!. Sí, Larry esta de nuevo entre nosotros. El más encantador, divertido y ridículo perdedor de todos los tiempos. Más de tres millones de jugadores en todo el mundo ya han disfrutado con los fracasos amorosos de Larry. Un 10 en cualquier escala decimal del mundo. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus habilidades. ¿Conseguirás quitarles el dinero-o la ropa- en una partida de Streap Poker?.

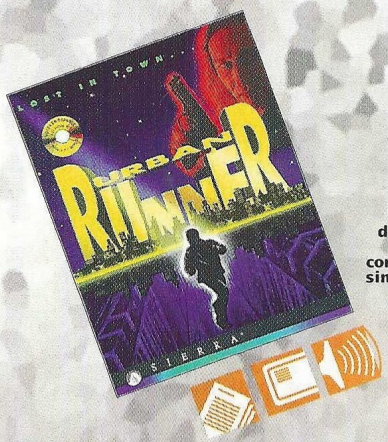
7.495



LIGHTHOUSE

Atraviesa una puerta sobrenatural y penetra en un mundo lleno de inventos, descubrimientos...y maldad. Adéntrate en un universo alucinante, que vive aterrorizado por las fuerzas de la tinieblas. Tendrás que enfrentarte a máquinas desconocidas, inventos sobrecogedores y acantilados escarpados, tras los que acechan peligros y traiciones. Has sido elegido para esta misión de rescate ¿Tendrás valor para salir indemne?.

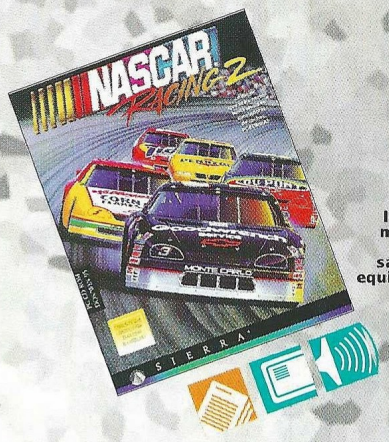
8.495



URBAN RUNNER

El cadáver de un conocido chantajista llamado Marcos fue encontrado esta mañana hacia las 9:30 por un empleado del gimnasio del que era socio. ¿Es el comienzo de un nuevo y desconcertante caso?...La primera aventura totalmente filmada en vídeo a pantalla completa, una aventura policiaca que te dejará sin aliento y para la que necesitarás reflejos ágiles y una gran habilidad.

8.495

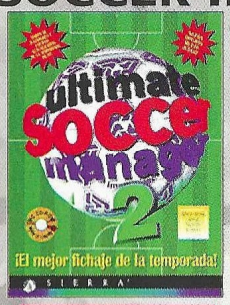


NASCAR RACING 2

¡ Bienvenido a las carreras de coches de fórmula NASCAR!, las más populares y excitantes de los EE.UU. Durante la pasada temporada tuvieron lugar 33 carreras, que vieron más de 5 millones de espectadores. La verdadera emoción comienza en la parrilla de salida...pero en los boxes tienes todo un equipo de profesionales tan decisivo como tu destreza al volante.

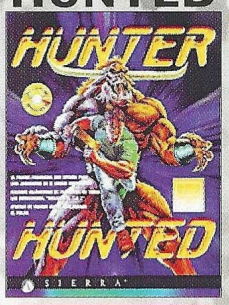
7.495

ULTIMATE SOCCER II



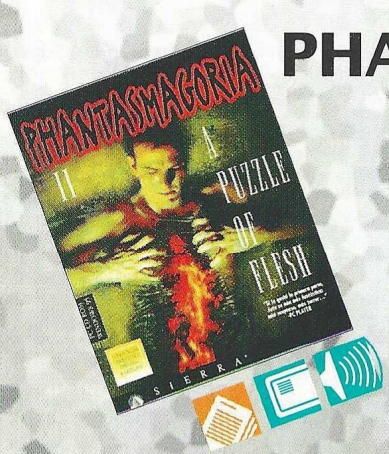
6.995

HUNTER HUNTED



6.995

PHANTASMAGORIA I

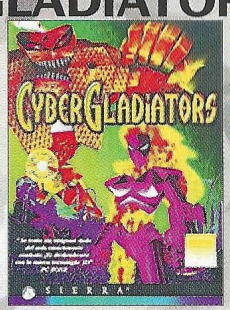


Una aventura de terror y locura, crímenes y secretos surgidos de lo más oscuro del alma humana... Curtis Craig es un chico tranquilo, tiene un trabajo estable y una novia encantadora. Hace un año que salió del hospital psiquiátrico. Lo único que desea ahora es llevar una vida tranquila... Pero acontecimientos inexpicables comienzan a producirse a su alrededor, empezandoa dudar de su propia cordura. Aparecen los primeros cadáveres y todas las pistas le acusan, Curtis tiene que destramar un enigma capaz de sobrepasar la imaginación humana.

8.495

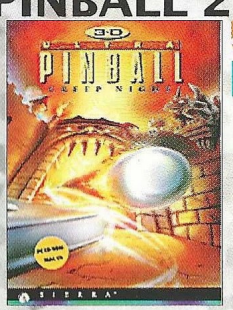
precios i.v.a. incluido

CYBER GLADIATORS



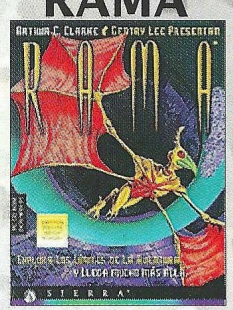
6.995

3D ULTRA PINBALL 2



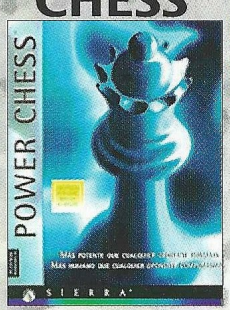
5.995

RAMA



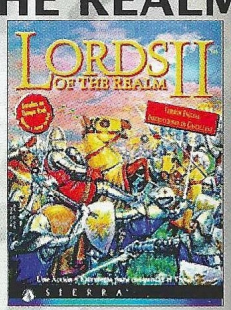
8.495

POWER CHESS



7.495

LORDS OF THE REALM



7.495

Manual Español | Pantalla Español | Voces Español | Pantalla Inglés | Voces Inglés

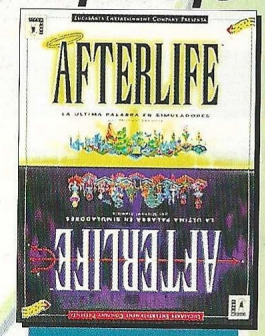
Para tus pedidos telefónicos

902·17·18·19

Juegos de ahora y siempre

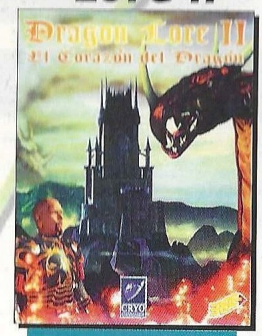
CENTRO MAIL

Afterlife



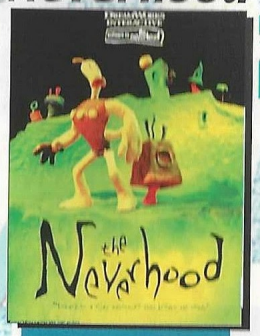
7.495 — 486 8 Mb SVGA

Dragon Lore II



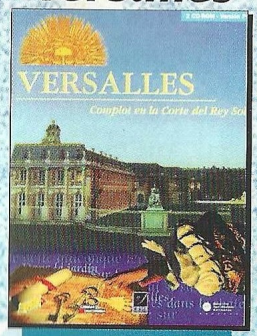
7.495 — 486 8 Mb SVGA

The Neverhood



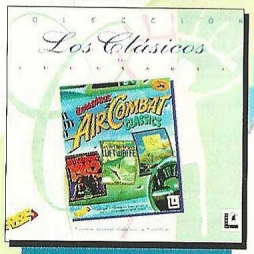
8.495

Versalles



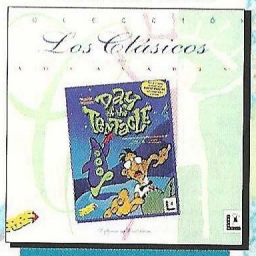
7.495 — 486 8 Mb SVGA

Air Combat Classics



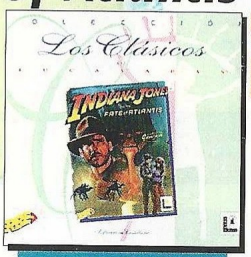
2.495 — 286 1 Mb VGA

Day of the Tentacle



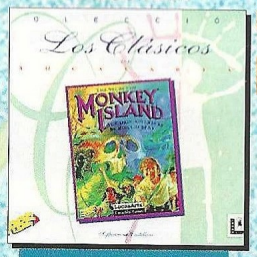
2.495 — 386 1 Mb VGA

Indy fate of Atlantis



2.495 — 386 1 Mb VGA

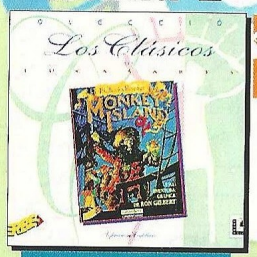
Monkey Island



2.495 — 386 1 Mb VGA

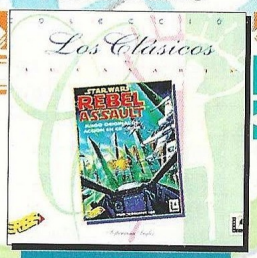
precios i.v.a. incluido

Monkey Island 2



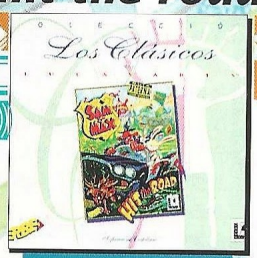
2.495 — 386 1 Mb VGA

Rebel Assault



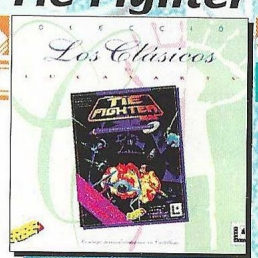
2.495 — 386 4 Mb VGA

Sam & Max hit the road



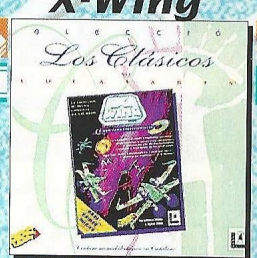
2.495 — 386 4 Mb VGA

Tie Fighter



2.495 — 386 8 Mb VGA

X-Wing



2.495 — 386 4 Mb VGA

Ven a tu CENTRO MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16 NUEVO CENTRO
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆642 62 20 NUEVO CENTRO
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03 NUEVO CENTRO

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆21 82 71
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

PORTUGAL
Vila Nova Gaia. PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L..237 ✆371 13 16

...o llámanos* 902·17·18·19

* Gastos de envío 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes

MANUAL CASTELLANO | PANTALLA CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | MANUAL INGLÉS | PANTALLA INGLÉS | VOCES INGLÉS

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Simon the Sorcerer 2	ERBE
3	D	Arcadia
4	Congo	CIC
5	Broken Sword	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Z	Virgin
3	Command & Conquer	Virgin
4	Civilization II	Proein
5	Caesar II	Coktel

TOP 5 ACCION

1	Duke Nukem 3D	Friendware
2	Quake	N.S.C.
3	Doom II	Erbe
4	Tomb Raider	Proein
5	Worms	Arcadia

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
2	PC Fútbol 4.0	Dinamic
3	FIFA Soccer '97	Electronic Arts
4	PC Basket 4.0	Dinamic
5	PC Fútbol 5.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Top Gun	Proein
3	EF-2000	Arcadia
4	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
5	Silent Hunter	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
2	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
3	Quake	New Soft. Center	ACC.
4	Z	Virgin	EST.
5	Command & Conquer	Virgin	EST.
6	The Dig	ERBE	AV/R.
7	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
8	Grand Prix 2	Proein	SIM.
9	Doom II	ERBE	ACC.
10	Civilization II	Proein	EST.
11	Tomb Raider	Proein	ACC.
12	D	Arcadia	AV/R.
13	Congo	CIC	AV/R.
14	Caesar II	Coktel	EST.
15	Fifa Soccer 96	Electronic Arts	DEP.
16	Broken Sword	Virgin	AV/R.
17	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
18	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
19	Worms	Arcadia	ACC.
20	Touché	Proein	AV/R.
21	Top Gun	Proein	SIM.
22	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
23	Megarace 2	Proein	ACC.
24	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
25	Ripper	Proein	AV/R.
26	EF-2000	Arcadia	SIM.
27	Toonstruck	Virgin	AV/R.
28	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
29	Dark Forces	ERBE	ACC.
30	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
31	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
32	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
33	Full Throttle	ERBE	AV/R.
34	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
35	Virtua Fighter	Sega	ACC.
36	Bug!	Sega	ACC.
37	Myst	Electronic Arts	AV/R.
38	Hexen	New Soft. Center	ACC.
39	Sonic CD	SEGA	ACC.
40	Sim Tower	ERBE	EST.
41	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
42	Urban Runner	Coktel	AV/R.
43	Gabriel Knight 2	Coktel	AV/R.
44	Heretic	New Soft. Center	ACC.
45	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
46	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
47	Abuse	Electronic Arts	ACC.
48	Silent Hunter	Proein	SIM.
49	PC Futbol 5.0	Dinamic	DEP.
50	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

ordenadores
impresoras
cd rom
módems
escáneres
kits multimedia
tarjetas de vídeo
tarjetas de sonido
removibles
software
accesorios

.....

La revista **PC Magazine** le ofrece cada mes toda la información sobre las novedades del mercado informático, analizando a fondo cada una de ellas.

PC MAGAZINE
EDICION ESPAÑOLA

¡PC Magazine, pasión por la informática!

SEGA RALLY
PARA PC
SEGA PC
No volverás a ver tu PC
de la misma manera.
Por fin, ya está en PC el más realista y trepidante arcade de conducción Rally. Siéntate al volante y agárralo con fuerza.
Vive la emoción de la alta competición y prepárate para pilotar a la máxima velocidad sobre asfalto, tierra y barro, en una prueba tan dura que hará que te rías de la realidad. Prepárate. Llega Sega Rally a tu PC. Nunca antes habrías imaginado nada igual.
www.sega-europe.com
SEGA the GAME is NEVER Over.
SEGA y SEGA RALLY son dos marcas registradas de SEGA ENTERPRISES LTD.